ゲームラボ11月号　2005年11月1日発行　毎月1回1日発行　No.121　平成10年2月13日第三種郵便物認可
過激に遊ぶ!! パソコン&ゲームマシン実験室
ゲームラボ
ゲームボーイミクロ徹底解析
ニンテンドーDSマジコン M3 超速報
第2特集 スーファミ・リローデッド
攻略情報も満載!! 新作・大作一挙改造
真・三國無双4 猛将伝
ふしぎの海のナディア -Inherit the Blue Water-
第3次スパロボ大戦α ～終焉の銀河へ～
マリオテニスアドバンス
スーパーロボット大戦J
ポケモンXD 闇の旋風ダーク・ルギア ほか
『GTA:サン・アンドレアス』は18禁ゲームだった!?
第3特集 ホントは24歳!? マリオまみれ
11
2005
往年の『スパロボ』シリーズ総覧
ハッ、ハッ、ハックロムセレクション
GBAを最強レトロゲームマシンに!!
レトロハード蘇生術
隠しメッセージ集
本気のレトロゲーム

株式会社 ゲームテック
〒810-8517 福岡県福岡市中央区白金1-8-28

●お問い合わせはコチラ●
お客様サポートセンター／TEL.092-533-7117
（平日 月〜金 10:00〜18:00）

◎ゲームに便利なアイテムいっぱい。
ゲームテックホームページ
http://www.gametech.co.jp

携帯はこちらからどうぞ

GAMETECH DIRECT ゲームテックダイレクト
お近くにお取り扱い店がない場合は、ゲームテックの通信販売をご利用ください。
オンラインショップ http://www.gametech.co.jp/direct/

対応機種 FC用

FC用ゲームを楽しむための必須ツール!

人気ゲーム約100タイトルの裏技を収録!

裏技コードをえらぶだけ! 裏技機能

動きも音楽もスローになる スローモーション機能

XTクラシックにゲームのセーブができる セーブデータ機能

ゲーム中に効果のON・OFFできる スライドスイッチ機能

ゲームプレイに便利な機能が満載!

スローモーション機能	ゲーム速度を遅くするスローモーション機能です。3段階のスピードを調節できます。※スタートボタン連打の疑似スローモーションではありません。
セーブデータ機能	FC用ゲームカセット内のバックアップ用の電池が切れている場合など、代わりにセーブデータを保存できます。セーブデータは最大15個保存できます。
スライドスイッチ	裏技効果やスローモーションをゲーム中の好きな時にON・OFFすることができます。

裏技コードを選択するだけで、通常のプレイではできないようなことを一瞬にして可能にするツールです。レベル最大／お金最大／無敵などゲームの種類に応じて、いろいろな効果を与えることができます。またスローモーション機能やセーブデータ機能など、ゲームプレイに便利な機能が満載です。ノーマルコードやFC用PAR用コードにも対応しています。

※一部の特殊なコードには対応しておりません。

近日発売予定

※ゲームカセット、及びゲーム機本体は付属しておりません。
※この製品にゲームは内蔵されておりません。
※この製品は一部のゲームでは動作しない場合があります。

懐かしいあの感動を再び!
シンプルデザインのFC用ゲーム互換機!

対応機種 FC用ゲームカセット

■コントローラに連射機能とスロー機能を標準装備!
■コントローラも2個付きで2人プレイだってできる!

限定色登場!!

近日発売予定

特別限定 深紅×白 バージョン Crimson Red&White

オープン価格 ※ゲームカセットは付属しておりません。
※この製品にゲームは内蔵されておりません。※この製品は一部のゲームでは動作しない場合があります。

なんと!! 最新裏技コードが メール配信で! ホームページで! タダコーで! 無料で取り放題!!

■ゲーム機にセットして、裏技を選ぶだけ!
■操作方法はとってもカンタン!!
■DS用本体対応
※この製品はアドバンス用ソフト専用です。

好評発売中!

裏技コード 341タイトル 2274コード収録!!

アドバンス用ゲームを極限まで楽しむ!

エックスターミネーターアドバンス2
XTERMINATOR ADVANCE2

■キーボードで入力が便利に!
■セーブデータのコピー、消去がラクラク!
■音楽や映像が再生できる!
■PAR2用コードも使える!

好評発売中!

裏技コード 490タイトル 8000コード収録!!

PS2用ゲームを極限まで楽しむ!

エックスターミネーターエクストリーム
XTERMINATOR EXTREME

※記載されている名称は、各社の商標又は登録商標です。
※製品の仕様・外観等は改良の為予告なく変更される場合があります。
※お求めは全国の有名ゲームショップでどうぞ。

CONTENTS

第1特集

レトロゲームで遊びませんか？

第2特集

スーファミ・リローデッド

第3特集

Mario 24th Anniversary

マリオまみれ

連載

Gamelabo Column

PS2

『真・三國無双4猛将伝』『ふしぎの海のナディア -Inherit the Blue Water-』『必殺裏稼業』『雷電III』『グラディエーター ロード トゥ フリーダム リミックス』『巫女舞 ～永遠の想い～』『ファイティング フォー ONE PIECE』『極上生徒会』『ファイプロリターンズ』『Moto GP 4』『ラプソディア』『アーバンレイン』 ほか

GBA

『マリオテニスアドバンス』『スーパーロボット大戦J』『わがまま☆フェアリー ミルモでポン！ どきどきメモリアルパニック』『スクリューブレイカー 轟振どりるれろ』 ほか

GC

『ビューティフル ジョー バトルカーニバル』『ポケモンXD 闇の旋風 ダーク・ルギア』

広告INDEX

GTA：サン・アンドレアスは 18禁ゲームだった！

GRAND THEFT AUTO：SAN ANDREAS

ウワサの「HOT COFFEE」徹底検証!!

text by 洋ゲー野朗Aチーム

発売から１年が経過した現在でも、まだまだ話題に事欠かず、売り上げを伸ばし続けるアメリカ大陸生まれの怪物ゲーム『グランド・セフト・オート：サン・アンドレアス』（以下『GTA：SA』）。しかし日本版発売のアナウンスは、ファミ通が６月に掲載したリリース情報以来、途絶えたまま。この発売日がなかなか決まらない原因の１つとしては、全米の議会までを巻き込んだ「ある騒動」が挙げられる。

日本における『ＧＴＡ』シリーズの話題といえば、やれ殺人犯の中学生がプレイしていたとか、神奈川県や埼玉県が有害図書に指定とか、ネガティブな話が多い。しかし、アメリカで発生した騒動は、日本のチンケな話題とは比較にならないブッ飛んだモノだったのだ！　すでにご存じの読者もいるかもしれないが、事実関係の整理のために、その騒動のあらましを書いておこう。

コトの発端は今年の７月。『ＧＴＡ：ＳＡ』には「ガールフレンド」を作ってデートできるミニゲームが用意されている。彼女とデートを重ねると「恋愛成熟度」が上がるが、そのゲージが50％を超えるとSEXできるようになり、100％で隠しコスチュームが入手できるという内容。

しかし、実際の性行為シーンが見られるワケではなく、いかにもな音声と画面が上下に揺れることで、かろうじて「ヤッてんな～」と感じる程度だった。

しかし、これまで音声のみだったセックスシーンには、じつは隠し画面が存在し、なおかつその行為自体までもがミニゲームとして成立していたから、さぁ大変。ＰＣ版を解析していたマニアがそのシーンを発見し、通常はロックされていてプレイできないこのモードを、パッチを当てることでプレイ可能にしてしまったのだ。

とりあえず、まずはじめはナメナメしているムービーが挿入される。ここまで凝らなくても…。

SEXと嘘とビデオゲーム

「コーヒー飲んでいかない？」と聞かれてから発動するので「HOT COFFEE」と呼ばれるようになったこのパッチは、またたく間に世界中の『ＧＴＡ：ＳＡ』ユーザーを席巻。ネット上には「HOT COFFEE」の真偽の情報がごちゃまぜに流れる始末だったが、これに怒ったのが北米のゲーム倫理基準の審査機関ＥＳＲＢと連邦取引委員会ＦＴＣである。

発売元のロックスター・ゲームスと、その親会社であるテイク２インタラクティブは、当初この問題に対する見解として、「マニアが新たに付け加えたもので、ゲームの仕様ではない」と審査機構側に説明したが、それが逆に問題を悪化させた。

ある意味エグイぐらいリアルに作られている。コレほどの隠し要素はいままで見たことがない。

SEXゲームの難易度は激高！

さて、気になるのは「HOT COFFEE」がミニゲームとしてどれほどの完成度なのかというコト。今回は北米PS2版で検証してみた。ちなみに、「HOT COFFEE」の発動には下記の条件を満たす必要がある。

❶ガールフレンドがいる
❷恋愛成熟度が50％以上
❸プレイするソフトが初回版

コード入力後に彼女とデートしてから帰宅すると画面が暗転。まずは尺八から始まり、ベッドに移動してから本番開始！　L3アナログスティックを小刻みに上下させると、彼女の満足度パラメーターが上昇。○ボタンで体位を変化させ、□ボタンでアングルが変更できる。はっきり言って欲情するとかしないとか、そういう次元を超越した世界なのは間違いない。1人でヘコヘコ腰をグラインドさせるプレイは、楽しさよりも淋しさ倍増。エロさの欠片も見当たらない悲しいポリゴン製ポルノゲームである。

世界で一番売れているソフトといえ、エロ方面ではまだまだ発展途上の『GTA：SA』。少なくともエロゲーとしての完成度では日本の勝ち！　と、うれしくない勝利宣言をしておきたい！　え？　日本版はどうなのかって？　カプコンに聞いてよ！

なぜなら、そのあとの調査でPS2とXbox版にも同様のプログラムが確認されたからだ（改造コードを使用することで出現）。つまり、これはコアなユーザーへ向けた開発者からの「隠し要素」だったと言うわけだ。日本のゲームでも稀に見受けられる「隠し要素」だが、ここまで露骨かつ作り込まれたものはめずらしい。

ESRB側は、この結果を「虚偽の年齢制限申請」と重く受け止め、最終的には「AO」（18歳以上推奨）の指定で販売を続けるか、問題箇所の削除と申請のやり直しをロックスター側に告知。現状の在庫に関しては「回収かM（17歳以上推奨）指定の上からAOシールを貼って販売」という行政指導をされている。しかし、年齢制限を変更しても、小売り店側はそれを許さなかった。アメリカでは、アダルトソフトは即セックスショップ扱いとなるので、一般の商店の店頭には並ばないのだ。

さらにこの問題に対し、クリントン前大統領の夫人であるヒラリー上院議員が不快感を表明。これに米国下院議会が同調する形となり、最終的には日本を含む世界中のゲーム表現と年齢制限販売の問題見直しにまで発展してしまう。この問題は9月下旬の原稿執筆中でも決着がつかず、現時点ではドイツが有害図書指定を施行。また「未成年にアダルトゲームを販売した小売り店側に5,000ドルの罰金を科す」条令も準備されている。

しかし、市場在庫はこの問題のおかげで回収するまでもなく売り切れ続出。公式サイトでの販売も一時的に中止されていたため、ネットオークションなどで初回版が100ドルを超えることもあった（定価の約2倍）。10月より問題シーンを削除した「バージョン2.0」と「SPECIAL EDITION（PS2）」の発売が決定したものの、初回版の価格は今後も上昇し続けることだろう。

前！

後！

（AR MAX:Evo Edition用）北米版PS2用改造コード

※マスターコードは『AR MAX：Evo Edition』のなかに入っているものを使用

デートモード発動
D1U0-7U5R-BJ2ZC

ドライブ・デート
8JKP-4XPM-Y2W6U
12UF-9DF5-0P0RG
7ZPF-J4VG-C20FY
AUN4-Y662-7NFV0
7ZPF-J4VG-C20FY

ダンス・デート
9YZR-17TF-MWZU4
5JC3-M4E8-VQ4CX
6BHH-ZW1G-YH2TU
AUN4-Y662-7NFV0
6BHH-ZW1G-YH2TU

ディナー・デート
HRHT-J8VC-2P05M
5JC3-M4E8-VQ4CX
NG2H-VX0E-Z0G2T
12UF-9DF5-0P0RG
NG2H-VX0E-Z0G2T

「HOT COFFEE」発動
7UZJ-9YW8-0T45Z
8UQH-1851-EZQPC
※デートモードが発動している場合のみ有効。

「HOT COFFEE」モード
JD3N-EV68-AGRW0
4PMG-6VNA-PBZQ7
BKR1-JF84-6Q23C
U7Q0-6H91-6JATX
5540-HY63-181MY
7FB5-3052-PWB8N
03AH-5PBC-9K2T7
※このコードをONにした状態でセーブしないこと。また、キャラがフリーズする可能性がある。

協力：ゲームハリウッド　※GTA:SAの在庫がまだあるかも!?
〒101-0021 東京都千代田区外神田1-9-9 内田ビル5F TEL：03-5297-3281　URL：http://www2.tky.3web.ne.jp/~ex/index.html

東京ゲームショウ2005 ㊙リポート

喜屋武ちあきちゃんも参戦!!

今年も盛大に開催された東京ゲームショウ2005。でも毎年むさくるしい編集部員だけで行っても楽しくない!! というわけで、今回は本誌連載コラムの「きゃんたすてぃっくわーるど」でおなじみの喜屋武ちあきちゃんとともに行ってきましたよー！ 他誌では決して見ることのできない、驚きあり、ハプニングありのゲームショウレポート、レッツスタート!!

REPORT:01 新ハード対決の行方は!?

今回の東京ゲームショウ2005（以下TGS）の目玉はなんといっても新世代ハードの国内初お披露目。スペックなどの詳細は別の機会に譲ることにして、ここではこのゲームショウから今後の覇権争いを予想してみよう。まずはプレイステーション３（以下PS３）を出展するSCEのブースへGO！ 喜屋武ちゃんも「ブランド力もあるPS３が一番売れるに1000ガバス賭ける！」と意気込む。しかし、ブース内にはどこにもPS３の実機（試遊台）は見当たらず、モックアップと映像出展のみとちょっと肩透かしを喰らう。映像の撮影は不可、その他ブース内のものを撮影しようにも再度インフォメーションコーナーで撮影許可申請を出さなければならないという不親切振りはともかくとして、PS３の実態がつかみづらかったという印象は否めない。

続いて向かったのはマイクロソフトブース。ここでは、実機を大々的に公開して、いくつかのゲームも体験可能。硬派でデカイ塊だったXboxも白を基調としたキュートな形になり、これまでの「ゲーマーのためのハード」から「万人受けするハード」への転換が図られたことは一目瞭然だ。Xboxでさくらももこがイラストを描いたパーティゲームが遊べるようになるとはだれが思っただろう？ 「Xbox360は超かわいい。女の子受けもいいと思いますよ！」と、わずか10分足らずで180゜意見を変更した喜屋武ちゃん。発売も今年12月10日に確定し、その輪郭もハッキリと見えたXbox360。初歩的なトラブルなどでスタートダッシュにさえつまずかなければ、新世代ゲーム機の覇者になれる可能性も高いのでは？ と感じざるをえない出展内容だった。ゲームラボ編集部の女神も味方に付けてるしね！

PS3に1000ガバス！

↑意気揚々とSCEブースに乗り込む喜屋武ちゃんをリーダーとしたわれら取材班。

しかしSCEブースで入手できたのはこのポストカードのみ……。

↑Xbox360ソフト『ワールドエアフォース』にチャレンジする喜屋武ちゃん。しかし1分40秒で撃沈…。

➡マイクロソフトブースではXbox360の姿が目の前に！

REPORT:02 取材班が遭遇した&見かけた事件簿

われら取材班がいろんなブースを回るなかで出会った衝撃の数々。これを読まずして真の東京ゲームショウは語れない!?

●あの大手メーカーに……

喜屋武ちゃんと某大手メーカーのブースで体験プレイを楽しんでいるさなか、編集部員の背後にずっと立っている男がいた。体験プレイも終わり、その場を離れようとしたところ、その男は「どこの雑誌ですか？」と聞いてきた。メーカー広報の人間だ。「ハイ！　ゲームラボです！」と元気よく答えたところ、「あー、改造コードねえ…」と途端に嫌な顔をし始める。「改造コードではなく、ゲームショウの取材をしているんですよ」と断りを入れ、再びその場を離れようとすると、いきなり

「ハッキリ言ってねえ、ゲームラボに載せてほしくないんですよねえ!!!!」

と、こちらもビックリするような大きな声を発してきたのだ。そのときは一瞬ドキッとして言えなかったが、いまならハッキリ言える。

「○○○○○・○○○○○さん、ボクたちの雑誌のことを知っていてくれてありがとうございます！」

※写真はあくまでイメージです。本文の内容とは関係ありません。

●会場内にキャバクラ出現!?

夕方4時過ぎ、会場内をうろうろしているとどこからともなく懐かしい歌声が聞こえてくる。その方向に足を運んでみると、そこはガンホーブース。舞台の上で歌っているのはタケカワユキヒデ氏じゃないですか。曲はもちろん「ガンダーラ」。そんなタケカワ氏にも目を惹かれたのだが、それよりももっと目を惹いたのが後方で踊るオネエちゃん…もといコンパニオンのみなさんがた。これどう見たって、キャバクラでカラオケやって、合いの手を入れているオネエちゃんたちみたいですよ!!

合いの手を入れる無防備なオネエちゃんの背後にカメコが忍び寄る。「オネエちゃん、後ろ、後ろ!!」

●「きんもーっ☆」&仕事サボってカメコかよ！

「TGS会場内にも出店していれば、突撃取材してみよう」と期待して探してみた「きんもーっ☆」でおなじみの某ホットドッグチェーン。残念ながらTGSではその存在を確認することができなかった。トホホ。その代わり、会場内で親戚の法事と偽り会社を休んでいた編集部員Oを発見。しかも手にはカメラを持って…。恥ずかしすぎて声をかけられなかったが、これぞまさしく「きんもーっ☆」と呼ぶにふさわしい姿だった。

この写真が発覚したことで、彼に編集部内での居場所がなくなったことはいうまでもない。

REPORT:03 きゃん'ずせれくしょん

新ハードを除けば、それほど目を惹くものがなかったTGS。それならリーダー喜屋武ちゃんにゲームショウ会場で気になったものをピックアップしてもらおう！

01 ナムコ・バンダイのおねえさん

去年のTGSでも注目していたナムコのコンパニオンのおねえさん。今年はバンダイと合併しての出展だったけど、そのかわいらしさは今年も健在。一緒に写真も撮ってもらっちゃいました。

02 コードネーム：BLACK DOGさんの神プレイ

コナミブースにあった『ビートマニア』の体験機で神プレイを披露していたコードネーム：BLACK DOGさん（Tシャツの背中に「BLACK DOG」と書かれていただけだけど…）。とにかくすごかった!!

03 赤い集団&ゲームに熱い人たち

会場に入る前の広場で集まっていた赤い帽子の人たち。いったいなんだったんだろう？　知っている人は教えてね♪　また、会場内には熱くゲームについて語っている人たちがいっぱい。こういうのってなんかいいなー。

と、いろいろと楽しめた東京ゲームショウでした。でもやっぱり……。

「きゃんたすてぃっくわーるどが読めるゲームラボが一番!!」

バックアップしたROMイメージがついに起動!!

ニンテンドーDSの新型マジコン

M3 Adapter PerFect-CFを徹底検証!!

ニンテンドーDSマジコン関連の最新情報も満載!!

ついに登場したM3 Adapter PerFect-CFを入手したので、さっそく検証！ いちばん気になるであろうバックアップしたニンテンドーDS用ROMイメージの起動から、基本的な使用方法まで細かく紹介していこう。ほかにも、SuperCardやGBALinkの最新情報に加え『NDS patcher』というNewツールも取り上げているので、ぜひ最後まで読み進めてほしい。text by Imaha486

M3 Adapter PerFect-CFの実力を検証！

M3 CF Adapter 約15,000円

PassKey 約3,000円

発売が待ち望まれていたニンテンドーDS（以下NDS）に正式対応したマジコン、M3 Adapter PerFect-CF（以下M3）が9月下旬、ついに発売されました。公式サイトではサポート外ながら、海外のblogではバックアップしたNDS用ROMイメージが動作する映像が公開されたりと、前評判は上々。ほかにも、ムービープレーヤーやミュージックプレーヤー、フォトビューアや電子文書ビューアといった機能を搭載しており、マジコン以外の用途にも使用できる点が特徴です。それではまず、ユーティリティとインターフェースをそれぞれ紹介していきましょう。

専用ユーティリティは5種類

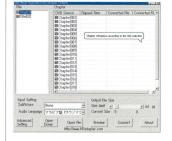
動画・音声・画像などは専用のフォーマットに変換して読み込む仕組みになっており、日本語の公式サイト（http://www.m3flash.jp/）で公開されている『M3 GBA Movie Convert Ver2.2』を用いて変換します（9月現在、日本語版は未公開）。インストールが完了すると、プログラムグループに『GBA Movie M3』が登録され、以下のプログラムが追加されます。

これらのツールは『M3 DVD Converter』を除いて「Add→出力先を指定→Convert」の3ステップで変換することができるので、それさえ覚えておけば直感的に使うことができるでしょう。

●『M3 Converter Guide』

M3の動画変換を簡単な手順で行うためのツール。基本的な仕様は後述する『M3 Movie Converter』と同じです。

●『M3 DVD Converter』

DVD-Videoの映像コンテンツをGBM／GBS形式に変換します。当然ながらCSSなどのプロテクトのかかったデータを変換することは不可。また、Ver1.0（beta）ではチャプター選択や言語選択に不具合があり、操作中に強制終了することが多々あります。

●『M3 Movie Converter』

M3用動画変換ツール。現時点では変換できない動画があったり、音ズ

レ、強制終了といった不具合もいくつか見られますが、VGAサイズのDivX動画→GBM／GBS変換の所要時間がAthlon64 3200+環境で実再生時間の半分程度という速さが魅力です。

●『M3 Music Converter』

WAV／MP3などの音声ソースから､GBSファイルを出力するツール。[Mode]項目で圧縮率や出力チャンネルを指定できますが、普通は『8:1 Stereo(1／8圧縮・ステレオ)』を選んでおくのが無難です。

●『M3 Picture Converter』

BMP／JPEG／GIFなどの画像ファイルのサイズや色数を調整し、M3で閲覧可能なBMPファイルを出力するツール。実機と同等の解像度で表示されたプレビュー画面を参照しつつ作業できます。

M3のインタフェースはどうか？

NDS本体にM3のみを挿入した場合は『GBA Media Player 3(通称GBAモード)』として起動し、NDSスロットにPassKeyを挿入した状態では『M3 NDS Media Player(通称NDSモード)』が起動しますが、『M3 NDS Media Player』のメニュー画面でスタートボタンを押すことで、GBAモードに切り替えることも可能です。また、どちらも共通して以下の6項目で構成されています(下のカコミ参照)。

メディア再生機能についてはほかにも同様のことができるマジコンも多いのですが、特筆すべきはその処理速度でしょう。動画再生などにじゃっかんの問題もありますが、今後のファームウェアの改善に期待したいところです。

INTERFACE

動画

GBM形式の動画ファイルを再生します。『M3 NDS Media Player』で再生できないときは、同じファイルを『GBA Media Player 3』で開くと再生できる場合があります。覚えておきましょう。

ゲーム

拡張子NDS／GBAのゲームプログラムをロードします。セレクトボタンを押せば、SRAMに保存されたセーブデータをコンパクトフラッシュメモリーカード(以下CF)にバックアップすることが可能です(詳細は後述)。

音楽

GBS形式の音声ファイルを再生します。左右キーで巻き戻し／早送り、上下キーで曲の変更を行います。

文書

TXT形式のテキストファイルを閲覧します。スタートボタンでブックマークを登録することができます。

画像

BMP形式の画像ファイルを表示することができます。方向キーでスクロールさせ、L／Rボタンで画像の変更を行うことが可能です。

ヘルプ

音楽再生モードや自動電源オフといった機能の設定を行います。その画面でセレクトボタンを押せば、各項目の詳細やキー操作のヘルプが表示されます。

バックアップしたNDS用ROMイメージからの起動を検証！

［NDSモード］ボタンを押してファイルの選択ウインドウを開く。

M3でもっとも気になることと言えば、やはりバックアップしたROMイメージの起動でしょうが、結論から言ってしまえば“実用レベルで可能”です！『NDS ROM Dumper』（2005年8月号参照）で吸い出したROMイメージは、専用ユーティリティを用いて転送し、見事プレイすることができました。M3に内蔵されたSRAM領域へのセーブ、さらにはSRAMからコンパクトフラッシュへのセーブデータのバックアップなど、まさにこの用途こそがM3の最大の魅力と言っても過言ではありません。

それではさっそく、やりかたを説明していきましょう。

NDS用ROMイメージの書き込み方法とは？

まずは先ほど紹介した日本の公式サイトから、『M3 Game Manager』をダウンロードしてインストールしましょう。もしも最新版ファームウェアが公開されていた場合は、そちらも合わせて導入してください（旧ファームウェアのままでは正しく動作しない可能性があります）。すると、プログラムグループに「M3 GAME Manager」が登録されるので、これを実行しましょう。

ツリービューとファイルリスト、いくつかのボタンで構成されたプログラムが起動するはずです。起動後、まずはツリービューからM3で使用するコンパクトフラッシュのセットされたドライブ、もしくはそのフォルダを指定してください。次に、ウインドウの右にある［NDSモード］ボタンを押すと、ファイルの選択ウインドウが開くので、転送したいROMイメージを選択しましょう。しばらくして「書き込み完成！」という不思議な日本語（笑）が表示されたら完了です。

NDSスロットにPassKeyを挿入して『M3 NDS Media Player』のゲームメニューから実行してみてください。NDSのほとんどのROMイメージはたったこれだけで起動してしまいます。もちろん、複数のROMイメージを書き込めば、マルチROMブートも可能です。小さく見えて、意外と収納しづらかったり、油断すると紛失してしまいそうになるNDSカートリッジは大切に保管して、M3に統一してしまえばとっても便利です。

『M3 NDS Media Player』のゲームメニューから実行する。

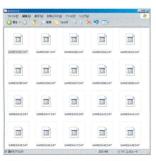
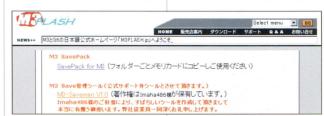
■M3動作確認リスト

タイトル	動作
『大合奏バンドブラザーズ』	◎
『直感ヒトフデ』	◎
『きみのためなら死ねる』	◎
『ぷよぷよフィーバー』	◎
『エッグモンスターHERO』	◎
『ジャンプ スーパースターズ』	○
『SDガンダム GジェネレーションDS』	×

※◎＝完璧に動作　○＝一部もたつくが動作は良好　×＝まったく起動しない

セーブデータのバックアップ

M3に内蔵されているSRAMは共通の領域であり、べつのプログラムを実行すると、それまでのSRAMの内容は消去されてしまいます。つまり、ほかのゲームをプレイすると、いままで遊んでいたゲームのセーブデータが消えてしまうわけです。そのため、M3にはSRAMの内容をコンパクトフラッシュにバックアップできる機能が搭載されています。

ゲーム選択画面でセレクトボタンを押すと、セーブデータのバックアップ画面に入る……はずなのですが、エラーメッセージを表示して中断してしまいました。じつはM3にはバックアップしたセーブデータのファイルを新たに生成することができないので、あらかじめコンパクトフラッシュに「gamesave」という名称のフォルダを作り、そのなかにファイルサイズが1024Kバイトのファイル「GAMENDS0.DAT～GAMENDS9.DAT」と「GAMESAV0.DAT～GAMSAV9.DAT」という合計20個のダミーファイルを配置しておく必要があります。このダミーファイルは、公式サイトで「Save Pack for M3」という名称で公開されているので、アーカイブを展開してコンパクトフラッシュにコピーしておきましょう。

ダウンロードしたファイルを解凍すると「gamesave」というフォルダが生成される。20個のダミーファイルが入っているので、フォルダごとコピーしよう。

公式サイトの「ダウンロード」にアクセスして「SavePack for M3」をダウンロードしよう。

コピーし終わったら、再びM3にコンパクトフラッシュを挿入して起動すればOKです。ゲームメニューが表示されてからセレクトボタンを押すと、先ほどとは異なり、「セーブ保存」のメニューが表示されるはずです。ここで、左右のキーを操作して保存スロットを選び、Aボタンを押せばSRAMの内容をコンパクトフラッシュにバックアップすることができます。また、一度バックアップを作っておけば、次からはそのゲームを起動するごとに「セーブロード」というメニューが表示されます。その状態でスタートボタンを押せば、コンパクトフラッシュからSRAMへの書き戻しが行われます。

流れとしては「違うゲームをプレイする前にバックアップを作る」→「再びプレイするときはバックアップから書き戻す」という手順になります。ただし、これだと複数のゲームを少しずつプレイしたいときに面倒なので、直接コンパクトフラッシュに保存したいというのが本音ですが、M3の仕様を考えると非常に難しいところではあります。逆に、1本のゲームを集中してプレイする場合は、最大で10個ものバックアップを作れるのでうれしいところなのですが。

そして何より「ファイルとしてセーブデータを残しておける」ということが最大の利点です。要は『ACTION REPLAY MAX DUO』のようなNDS専用のバックアップツールやソフトを用意することなく、PCでセーブデータを管理することが可能なのですから。M3を所有するユーザー同士でセーブデータをやり取りするような、コミュニティの発展も期待できそうですね。

結局のところM3は“買い”なのか？

ファームウェアの作りがまだまだ甘かったり、変換ユーティリティにバグが残っていたりと作りの粗さは目立ちますが、開発側はそれを改善しようとつねにユーザーからの声をフィードバックしています（ユーザーからの声をつねに無視し続ける某ネットゲーメーカーとは大違いですね）。それも踏まえて、M3は“買い”であると言えます。今後に期待しましょう。

WARNING

開発元および日本代理店では、吸い出したNDS用ROMイメージからの起動を保証していません。セーブ処理の影響でPassKeyに挿入したカートリッジのセーブデータを破壊する恐れがあり、ハードウェアに何らかに影響を及ぼさないとも限りません。実験はユーザー個人の自己責任で行ってください。

SuperCardを利用してNDS用ゲームを改造！

SuperCard
約10,000円

M3やG6といった新たなNDSのマジコンが登場してきましたが、既存のGBAマジコンのユーザーもNDSソフトのバックアップを楽しめるような動きが見えてきました。例えば、CF／SDカードに書き込んだ複数のROMイメージからのマルチブートが売りのSuperCardは、最新のファームウェアであるVer 1.50からNDSに対応。同社のSUPER PASS(PassMe)と組み合わせることで、バックアップしたROMイメージを起動できるようになりました。ただ、セーブするためにはNDSスロットにNDSカートリッジが入っている必要があり、実際にSuperCardでのプレイが実用的かどうかは疑問です（ほかのゲームのメモリを乗っ取ってセーブすることもできますが、決して安いとは言えないNDSカートリッジをメモリーカード代わりに使うのは、コスト面から考えれば微妙）。

ならば、少し着眼点を変えてみましょう。NDSカートリッジは当然ながらマスクROM（製造時、回路にデータが書き込まれているROM）であり、プログラムコードを書き替えたりすることはできません。しかし、バックアップしたNDS用ROMイメージはPC上で加工してからCF／SDカードに書き込むことが可能です。これにより、ステータスやゲーム内パラメータを最強にしたり固定したりするような改造を施したROMイメージをSuperCardに書き込んで起動し、その結果得られたものをNDSカートリッジに保存するといった使いかたもできます。

今回はセガの代表作『きみのためなら死ねる』を用いて、ステージをクリアすると必ずラブラブポイントが100になるよう改造してみましょう。

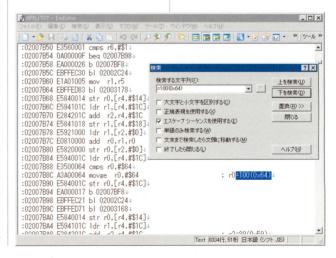
改造前の下準備

SuperCardはカーネルVer1.50にアップデートし、転送ソフトもNDS対応の『SuperCard Software V2.41』を使用してください。これで、ユーティリティから直接ROMイメージを転送できるようになります。改造対象となるROMイメージの吸い出しかたについては、2005年8月号の記事を参照してください。解析には拙作の逆アセンブラ『NDSDIS』(http://hp.vector.co.jp/authors/VA018359/nds/ndshack.html)を用います。ベータ版のためまだ実装していない命令も多いのですが、基本的な命令はサポートしているので、パラメータサーチ程度であれば問題ありません。

解析開始

まずはROMのプログラムコードを解析するための逆アセンブルを行いましょう。コマンドプロンプトから以下のコマンドを実行してください。

```
NDSDIS APRJ.NDS > APRJ.TXT
```

単純に『NDSDIS』のプログラムに『きみのためなら死ねる』のROM

ファイル名を与え、リダイレクトでAPRJ.TXTに逆アセンブルリストを出力しているだけですね。続いてテキストエディタでAPRJ.TXTを開き、「0x64(100)のパラメータを扱っている処理」を探します。その結果、発見したものが〈リスト1〉です。「0x64」という数値はプログラム内で頻繁に使われる値ですが、cmp(比較)系命令と組み合わせて使っているという前提で探せば、意外と簡単に見つかります。では、この処理を書き替えてみましょう。

バイナリエディタで「APRJ.NDS」を開き、サーチ機能などを使って場所を特定しますが、『NDSDIS』のヘキサダンプはビッグエンディアン表記なので、バイト列を反転させてから検索してください(数列 E3500064 であれば64 00 50 E3を検索)。これでオフセット0000BB84～0000BB93までの16バイトであることがわかるので、オフセット0000BB84の命令“ldr r0,[r4,#$1C]”を、“movr0,#$64”のコードに書き替えます。これでHP残量などに関係なく一律、100ポイントになるはずです。

あとは、改造した「APRJ.NDS」を『SuperCard SoftwareV2.41』を用いてCF／SDメモリカードにdsi形式で書き込み、実機テストを行ってください。1プレイでラブラブポイントが100になり、シナリオクリアになれば成功です。

NDS用ゲーム改造のまとめ

今回は単純にクリア条件を固定するだけでしたが、これがRPGやSLGといったジャンルであれば、所持金最大・ステータスMAX・戦闘1回でレベル99など、ゲーム改造の王道を楽しむこともできます。興味のある人は、ぜひチャレンジしてみてください。

http://hp.vector.co.jp/authors/VA018359/nds/ndshack.htmlにアクセスして、『NDSDIS』をゲットしよう。

今回改造に使用した『きみのためなら死ねる』。

■〈リスト1〉ラブラブポイントの最大値比較処理

:02007B84 E594001C ldr r0,[r4,#$1C]	; r0に現在のポイントをロード
:02007B88 E3500064 cmps r0,#$64	; もしr0が0x64(100)より大きければ
:02007B8C A3A00064 movge r0,#$64	; r0に0x64(100)を書き込む
:02007B90 E584001C str r0,[r4,#$1C]	; 現在のポイントにr0を書き込む

■改造コード

【きみのためなら死ねる】
「SFX-B用コード」
#SFX_CODE_TEXT
#対象ファイル= "APRJ.NDS"

ステージクリアで
ラブラブポイント必ず100
BB84-6400A0E3

WARNING

記事執筆現在「近々、カーネルVer1.51が公開され、製品版カードではなくCF／SDカード上にセーブデータを保存できるようになる」という話が出てきています。今回の内容を試す場合は必ずカーネルVer1.50を使ってください。もちろん、製品版カードに保存しなくてもよければ、カーネルVer1.51でも構いません。

GBALinkでバックアップしたNDS用ROMイメージを起動

GBALink
約20,000円

2005年7月号でも紹介したGBAマジコンGBALink ZIP2 512Mですが、クライアントVer500b1以降でNDS用ROMイメージをサポートしたので検証してみました。

使用方法は、まずGBALinkクライアントの[Write Cart]タブの[Add]ボタンをクリック。ファイル選択でNDS用ROMイメージを選択してから[Write]ボタンを押せば、フラッシュカートリッジに書き込みされます。

GBALinkのタイトル画面

次にNDSのGBAスロットへZIP512Mカートを、NDSスロットへSPRITEKEY（PassMe不可）を挿し込んでから起ち上げれば、NDSモードでファイラが起動。あとはプレイしたいゲームを選択すればOKです。動作検証の結果は右のリストを参照してください。

今回の検証で言えるのは、可もなく不可もなく。M3と比べると何とも寂しい結果です。地道にクライアントがアップデートされているので、今後、完成度は高まっていくものと思われますが、いまの段階では実用的とは言い難いところでしょう。

GBALink最新クライアントのダウンロード
http://www3.emu-zone.org/host/ediy/emu-hw/diy/gbalink04.htmにアクセスし、公開されているVer500b1以上のクライアントをダウンロードしよう（原稿執筆時点での最新版はVer500b3）。

■GBALink動作確認リスト

タイトル	結果
『大合奏バンドブラザーズ』	○
『直感ヒトフデ』	×
『きみのためなら死ねる』	◎
『ぷよぷよフィーバー』	◎
『エッグモンスターHERO』	×
『ジャンプ スーパースターズ』	×
『SDガンダム Gジェネレーション DS』	○

※◎＝完璧に動作して内蔵SRAMにセーブも可能　○＝動作するがセーブ不可　×＝起動しない

GBAマジコンがNDSマジコンに!?『NDS patcher』の実力を検証

NDSに正式に対応したマジコンが続々と登場してくるなか、各GBAマジコン開発メーカーはファームウェアのアップデートや独自のツールなどを用いることで、NDSに対応させようと日々研究しています。そんなおり、メーカーだけに限らず、ユーザー側にもそのような動きが見えてきました。

そのなかの1つが、今回紹介する]{ain氏が制作・発表した『NDS patcher』です。

『NDS patcher』とは？

『NDS patcher』は『NDS ROM Dumper』で吸い出したROMイメージに対し、パッチ・暗号化・GBAヘッダ付加を施し、GBAマジコンのフラッシュカートリッジからの起動を可能にするツールです。しかも、それは限られたハード専用ではなく、EZ-FLASHやF2Aといったポピュラーなマジコンで動作するというから驚きます。ただし、現在のバージョン0.1では、まともにセーブパッチが適用されるソフトがほとんどないため、多くのソフトはセーブするために製品版カードが必要になります。実用面では『SuperCard』とあまり変わらないのですが、やはり、汎用のGBAマジコンとPassMe（もしくはFlashMe済みのNDS）だけでバックアップしたNDS用ROMイメージが動いてしまうのは魅力的です。それでは、使用方法を解説していきましょう。

『NDS patcher』の使用方法

『NDS patcher』のプログラムであるndspatch.exeはコンソールアプリケーションです。コマンドプロンプトを開き、引数にNDS用ROMイメージのファイル名を指定してください。

(例)ndspatch APYJ.NDS

パッチ適用のメッセージがいくつか表示されたあと、「Writing patched NDS...All done」と表示されたら完了です。上の例の場合、同

```
  Not found, skipping
Looking for CARDi_VerifyBackupSync(
  Not found, skipping
Looking for CARDi_WriteBackupSyncC
  Not found, skipping
Looking for CARDi_WriteAndVerifyBa
  Not found, skipping
Writing patched NDS...All done

E:¥GAME¥EMU¥NDS¥rompatch>
```

フォルダ上に「APYJ.NDS.gba」というファイルが出力されているので、お使いのGBAフラッシュカートリッジに書き込んでください。ただし、EZ-FLASHのようにローダー機能を持つマジコンを使う場合は、ローダーを無効にしてから書き込まなければ起動できないので注意しましょう。検証の結果は右のリストのとおりです。

セーブパッチが不完全とは言え、この起動率はなかなか。今後のバージョンアップによる動作改善と、セーブ可能なソフトの充実に期待したいところです。

『NDS patcher』の結論

『NDS patcher』はまだまだ発展途上とは言えますが、実験程度に使用するのであれば、じゅうぶんに楽しむことができるはずです。M3を持っている人が使うにはあまり利点はありませんが、NDS対応マジコンを購入しようか迷っている人には、オススメできるツールと言えるでしょう。

『NDS patcher v0.1がリリース』
NDS用ROMイメージの暗号化ツール『NDS patcher』。Googleなどの検索エンジンでNDS patcherと入力すればダウンロード先が見つかるだろう。

■『NDS patcher』動作確認リスト
(EASY-USB 256Mbit使用)

タイトル	結果
『大合奏バンドブラザーズ』	×
『直感ヒトフデ』	○
『きみのためなら死ねる』	○
『ぷよぷよフィーバー』	○
『エッグモンスターHERO』	○
『SDガンダム Gジェネレーション DS』	×

※△=動作はするが内蔵SRAMへのセーブは不可　×=起動不可(『大合奏バンドブラザーズ』は起動中に電源が落ち、『Gジェネレーション DS』は『NDS patcher』が変換に失敗する)

ちょっと楽しいセーブデータのコピーが可能？

通常、NDSカートリッジを用いてゲームをプレイしている最中に、無理矢理カートリッジを引き抜くとフリーズしてしまうのですが(よい子のみなさんは真似しないように)、GBAフラッシュカートリッジから起動した場合は、PassMeに挿しているNDSカートリッジを抜き差しても、たいていはフリーズせずに進行できます。

そこで試しに、GBAフラッシュカートリッジに『エッグモンスターHERO』を書き込み、PassMeにも同ゲームのカートリッジを挿して起動。セーブデータをロードしたあと、NDSカートリッジを交換したあとにセーブしてみたところ、正常に別カードに保存することができました。仕組みとしては単純ではありますが、ファミコンの「カセットずらし」を彷彿とさせて、少し楽しいですね。ただ、通電したままの抜き差しでセーブデータが消えてしまう可能性もあるので、試す場合は十分な覚悟のうえで行ってください。

2.00▼1.50 PSPハック最新NEWS

ファーム1.50ダウングレードに成功!

ついにファーム2.00から1.50へのダウングレードに成功したPSP。
つまり、本稿執筆時に出回っているすべてのPSPで自作プログラムが起動できるというわけだ。
エミュも市販ゲームのメモステ起動も、思いのままに楽しめるぞ!

text by やねうらお

NEWS:01 ファーム2.00で自作プログラムが起動!

PSPファーム1.00で自作プログラムが動くようになったのが今年の5月上旬のこと。その翌月にはファーム1.50でも自作プログラムを動かす方法が見つかったが、ファームが1.51や1.52のユーザーはただ指をくわえて待つばかり。何度か「ファームを1.52から1.50へ戻す方法が発見された」という噂が流れるが、けっきょくはデマだった。

そんななか、PSPハックは新たな進展を迎えた。ファーム2.00のフォトビューアにバッファオーバーフローの脆弱性が発見されたのだ。わかりやすく言うと、ファームに穴(欠陥)があり、その穴を突破口として実行ファイルの起動が可能になったのだ。今回発表されたファームウェアの書き替えは、この原理を利用してファームを1.50にダウングレードしてしまおうというもの。ファーム1.51や1.52のPSPでも、いったんファームを2.00にアップグレードすれば1.50に戻すことができる。もちろん、1.50に戻してさえしまえば、自作プログラムだってエミュだって動かしたい放題だ。

ダウングレードに必要なファイル

MPHDowngrader.zip

PSP-hacks(http://www.psp-hacks.com/ 2005/09/27/20-downgrader/)からダウンロードできる。EMU on PSP(http://www.geocities.jp/psp15emu/)でもミラーされているので、そちらを利用してもいいだろう。

ver1.50のアップデートファイル

本来、これはファームを1.00から1.50にするためのものだが、ここでは2.00から1.50にするために使う。このファイルは海外のサイト(http://shockzone.free.fr/PSP/Tool/EBOOT_1.50.zip)からダウンロード可能だ。

ファーム2.00→1.50ダウングレードの原理

簡単に説明すると、『MPHDowngrader』のなかの「overflow.tif」という画像ファイルが、PSPのファーム2.00で表示させたときにオーバーフローを引き起こす画像ファイルなのだ。これをPSPのフォトビュアーで表示させると、表示した瞬間メモリースティックのルートにある「h.bin」が実行される。詳しい仕組みは割愛するが、これで1.50のアップデートファイルが実行できる状態になるのだ。あとは通常通り、ファームをアップデート(正確にはダウングレードだが、PSP上の画面の表示はアップデートとなっているのでこう呼んでおく)すればいい。

CAUTION!!

ダウングレードは一歩間違うとPSPが起動しなくなり、修理に出さないといけなくなることもある。あくまで自己責任でお願いしたい。

この手順を踏めば白PSP（ファーム2.00）でもエミュレータが遊べるぞ！

❶ ファーム2.00のPSPを用意。MPHDowngrader.zipを解凍して生成された3つのファイルと、ファーム1.50のアップデーターEBOOT.PBPをメモリースティックにコピーしてく
/PSP/PHOTO/overflow.tif
/h.bin（ルートフォルダ）
/index.dat（ルートフォルダ）
/PSP/GAME/UPDATE/EBOOT.PBP
❷ PSPを起動したらフォトビューアで「overflow.tif」を表示させる。画面が暗転して文字列が表示されるのを確認
❸ ACアダプタを挿したPSPを再起動して、メモリースティック内に/index.dat.bakの存在を確認
❹ 無事生成されていたら、PSPメニューのGAMEから1.50アップデータを起動する
❺ アップデータの進行が99％になると「アップデートに失敗しました」と表示されるが、かまわずPSPの電源を切る
❻ PSPを再起動して「設定情報が壊れている～」という警告文が表示されたら、○ボタンを押す
❼ 画面の指示に従って設定を完了すると、ファームが1.50にダウングレードされている

NEWS:02 市販ゲームのメモステ起動の現在

以前は、UMDからISOイメージをメモリースティックにいったん吸い出し、それをPCで展開。生成されたファイルをメモリースティックに書き戻し、そのゲーム専用のローダーで起動させていた。その専用のローダーは『HookBoot』の名で知られ、設定ファイルを書き替えることによっていくつかのゲームに対応させられるのだが、扱いが難しくあまり初心者にオススメできるものではなかった。だが現在では、『UMDEmulator（旧名、Fastloader）』や『DeviceHook』と呼ばれるプログラムを利用すれば、メモリースティック上のISOイメージから、そのままゲームを起動できるようになった。『UMDEmulator（旧Fastloader）』はPSP-hacks（http://www.psp-hacks.com /downloads.php#util）からダウンロードできる。『Fastloader』はバージョンが0.7まではファーム1.00のPSPでも動いたのだが、0.8になってからはファーム1.50でしか動かなくなった。また、起動するさいに、なんのゲームでもいいのでUMDを入れておかないといけないのが難点だ。

『DeviceHook』はUMDなしで起動でき、ファーム1.00のPSPでも使用可能。公式ページは定まっていないので、「DevHook 0.22」と検索して探すといいだろう。本稿執筆時の最新バージョンは0.22。『UMDEmulator』も『DeviceHook』も万能ではないし、『UMDEmulator』で動くソフトがすべて『DeviceHook』で動くわけでもない。その逆もまたしかり。2つのソフト（と、場合によっては『HookBoot』）を使い分けながら、快適PSPライフを送っていただきたい！

メモステから「みんGOL」が動いた！

～本気のPSPを本気で解析する～

Act.7 タイタン基地～新たな挑戦～

前回までで、システムソフトウェアが格納された内蔵フラッシュメモリの内容を読み出すことには成功した。しかし、いまだ十分ではない。新たな挑戦を始めよう。

■方針の設定

多くの選択肢に並行して探りを入れ、検討を重ね、静的解析*1で先に進むことは困難と判断。PSPの動作状態を保ったまま内蔵フラッシュメモリを書き換える方針を採ることに決定する。非暗号の実行ファイルに自分のコードを潜り込ませ、実行させせることができるはずだ。そのために、PSPのハードを改造して、外部から内蔵フラッシュメモリに接続できるようにする。

■実現方法の検討

タイミングや信号強度の問題*2でうまくいかないことも危惧されたが、ダメでモトモト*3。手持ちの機材*4で可能な古典的手法*5を採用する。メモリチップとCPUをつなぐ基板上のパターンを切断、その両端をPSP外部に引き出そう。

■作業

対象となる信号線は15本、0.22mmごとに0.10mm幅のパターンが並行に走る*6。カッターで切断し両端を削り銅線部分を露出、基板からはがして*7それぞれにポリウレタン線を空中でハンダ付け*8、そして全体をシール材で固定*9。電源2本と合わせ32本を筐体外に引き出し、コネクタを接続する。

■動作確認

まずは本来の接続になるようにループバックさせPSPの電源を投入、正常に動作*10した。次は動作時の信号の解析、そしてフラッシュメモリをパソコンからアクセスできるようにするハードウェア、タイタン基地本体の作成だ。果たして突破できるのか？　（次号に続く）

※1　それなりの成果はあったが、読み出したものを見る静的解析ではこれ以上は無理。動作時のPSPになんらかの干渉を行う（広義の）動的解析が必要と考えた。
※2　設計マージンが小さい場合、このような大幅な配線延長を行うと正常に動作しなくなる場合がある。
※3　延長量を抑える方法もあるが、PSP筐体内に収めるのが面倒と判断。うまくいかなかったときに考えることにした。結果としてうまくいってしまったのだが。
※4　使用したのはカッター・ポリウレタン線・ハンダ・ハンダごて・ニッパー。湯水のように資金があれば話は変わってくる。
※5　原理的にはパターンカットしてジャンプするのと同じ。２層で配線間隔が１mm程度あるような昔風の基板であれば簡単だが、最新機器の基板では細かすぎて大変だ。

text：算譜職人

途中から読んでいる人のために。
この連載はPSPを解析する過程の記録です。
Hello Worldを動かすまであと何回かかるか謎ですが。

↑改造後のPSPメイン基板

接続部分はシール材で封入済み。途中の写真があれば良かったのだが、作業中は何かが降りてきていたため、写真を撮るのを忘れていた。

←組み付け後のPSP

筐体外に取り出した信号線にコネクタを接続し、動作を確認する。PSP内部は3次元的に配線が錯綜しているため、バラック接続よりは組み付けたほうが後の作業が楽。

途中でほかの部品を経由せず直接接続されており、ビアも小さいため、いっそう困難。実行するにはダークサイドのフォースが必要。

※6　連載第1回の写真にある配線群。

※7　基板からはがさずに接続する方法も試したが、レジスト剥離が不十分・力がかかるとパターン破断・隣接パターンが近すぎて干渉など、困難が多かった。

※8　いったん固定した場所にハンダ付けしたほうがよいが、夜中の作業で材料を買いにいけなかったため空中配線となった。

※9　覆ったあとに接続不良が発見されて焦ったが、基板の他の部分から取り出してリカバー。

※10　起動時のロゴが表示されるまでの瞬間が、まさに絶頂。

遊びませんか?
アイドル八犬伝
PUSH A
START
CONTINUE
PUSH START
© SNK CORP. 1988
HI-SCORE
10000
290
ROCKMAN
TM
PRESS START
©CAPCOM 1987
NATSUME
START
CONTINUE

CONTENTS

SRW

キミはコンプリートしたか？

スパロボの歴史

SUPER ROBOT WARS HISTORY

現在では圧倒的な人気を誇る『スーパーロボット大戦』がはじめて登場したのは1991年と、それほど昔ではない。しかし、「スパロボ」の名前を冠した作品はすでに40を超しており、収拾がつかない状況となっている。そこで、初登場から現在までの『スーパーロボット大戦』を時系列に沿って追ってみた。

Text by 水口 真

●スパロボの目覚め 1991→1993

“スパロボ”の愛称で親しまれ、リリースすれば大ヒット間違いなしの『スーパーロボット大戦』シリーズだが、驚くべきことに初代『スパロボ』は発売当初、誰からも注目されないタイトルだったのだ。

初代『スパロボ』が登場したのは、今から14年前の1991年。いわゆるキャラもののゲームで、『スパロボ』を特徴づけるシステムもない。『スパロボ』らしくない『スパロボ』というわけで、今ではリメイクされることもなく、黒歴史扱いとなっている。

『スパロボ』の目覚めとなったのが、同じ1991年に発売された「第2次スーパーロボット大戦」。ガンダムとマジンガー、ゲッターロボなどまったく異なった世界のキャラクターたちが絡み合うストーリー、乗り換えシステムや精神コマンドなど「スパロボ」的な要素のほとんどがこの作品で登場している。「第2次～」はタイトルこそ2作めだが、中身は初の『スパロボ』なのだ。しかしSDキャラ（2頭身キャラ）への固定観念、偏見は根強く、この作品でもまだブレイクには至らなかった。

1991 GB スーパーロボット大戦

初代『スパロボ』は黒歴史だった!

「ガンダム」「マジンガー」「ゲッター」から1つを選ぶシステム。パイロットはまだ存在しなかった。

それから2年、1993年にSFCで登場した『第3次スーパーロボット大戦』が事実上の出世作である。マニアックな設定はそのままに、SFCのサウンド機能を生かし、原作のBGMを再現。戦闘シーンのグラフィック

1991 FC 第2次スーパーロボット大戦

事実上、初の『スパロボ』

パイロットという概念が登場。魔装機神サイバスターとマサキ＝アンドーはこの作品でデビューしている。

はさらに美しいものとなった。最初は懐かしロボットアニメのBGMが聞けるということで小ブレイク。実際にプレイしたらゲーム自体も斬新でおもしろかったということでじわじわと人気を伸ばしていった。

だが、この当時の『スパロボ』はあくまでカルトであり、プレイヤーは「いい年をしてSDキャラの出てくる小学生向けのゲームをプレイしている変なヤツ」扱いであった。現在の状況からは信じられないかもしれないが、今のような知名度もなければ市民権もない。しかし、この冷遇こそが『スパロボ』ブームの礎になっているのである。

第3次スーパーロボット大戦

『スパロボ』の出世作！この作品で基本システムが確立した

スーパーファミコンからの発売となり、グラフィックやサウンドが急激な進化を遂げている。また、前作までは一本道だったストーリーも、今作から分岐するようになった。ただ、加減ができなかったのか、その分岐の数の多さゆえ、シリーズトップクラスの難易度となっているのはご愛敬か。

ライディーン、ガンダム0080、ガンダム0083、ネオ・グランゾンなどおなじみのキャラが新たに登場し、一気に華やかになった。

●カルトと布教の時代 1994→1995

『スーパーロボット大戦EX』が発売されるころには、「スパロボ第1世代」と呼ぶべきカルト的なファンがおり、「隠れた名作」という評価が定着していた。彼らはカートリッジを貸し与えたり（ほめられた行為ではないが）、パソコン通信の掲示板で熱く語るといったさまざまな方法で『スパロボ』を周囲に布教したのだ。その甲斐あってか、このころからじわじわとブレイクし始める。

ゲーム内容のほうも徐々に進化し始めた。『スーパーロボット大戦EX』ではISSシステムが導入され、自分のとった行動により自分以外の主人公のストーリーが変わっていくという深みのある展開が可能となったのだ。翌年リリースされた『第4次スーパーロボット大戦』では、『第2次スーパーロボット大戦』から続くストーリーにひとまず終止符が打たれる。主人公や機体に名前を付けられる主人公システムを採用。隠しユニットなど、マニアを喜ばせる仕掛けも出現した。

スーパーロボット大戦EX

魔装機神の世界が明らかに

マサキ＝アンドーの第2の故郷、ラ・ギアスを舞台とした外伝的なストーリーが特徴。従来作品より難易度が低く設定されていた。

第4次スーパーロボット大戦

主人公システムを採用した傑作！

強化パーツによるロボットのパワーアップも可能となる。また、「ロボット大図鑑」「キャラクター大事典」のおかげで、原作を知らなくても楽しめるようになったうえ、歌詞に合わせて歌う「カラオケモード」も登場した。

●認知とリメイクの時代 1995→1999

第2次スーパーロボット大戦G

スパロボ史上初のリメイク作品!

ファミコンから発売されていた『第2次スーパーロボット大戦』のリメイク。Vガンダム、Gガンダムが登場し、剣鉄也やリューネが特別出演するなど、ファミコン版からの変更点は多い。

第4次スーパーロボット大戦S

シリーズ初の音声入り作品!

スーファミから発売されていた『第4次スーパーロボット大戦』のリメイク。一部のキャラには音声が入るようになった。ただ、CD-ROMでの供給となったことで、読み込みの遅さに憤るオールドファンは多かった。

魔装機神 ～THE LORD OF ELEMENTAL～

オリジナルキャラのみの『スパロボ』

原作付きのキャラがいっさい登場しないオリジナルキャラのみの『スパロボ』で、登場するユニットはすべてリアル頭身。『第2次スーパーロボット大戦』から登場していた魔装機神の世界がこの作品で完全に明らかになった。

新スーパーロボット大戦

フルボイスになるも…

フルボイスとなり、オリジナルキャラである超機大戦SRXがこの作品でデビュー。また、グラフィック面でも進化を遂げているが、いかんせん読み込み時間が長くなりすぎてファンからは不評だった。

1994年にPSとサターンが登場し、いわゆる次世代機戦争が始まったのだが、これが『スパロボ』には有利に働いた。ブレイクが始まったばかりとはいえ、『スパロボ』はもうすでにパート4を数えるシリーズ。このままスーファミの時代が続いていたらマンネリのそしりは逃れえなかったところだ。しかし、次世代機の登場でゲーム界に一度リセットがかかったことで、リメイクすることが許されたのである。

1996年の『第4次スーパーロボット大戦S』『スーパーロボット大戦F』『スーパーロボット大戦F完結編』などはSFC版『第4次スーパーロボット大戦』からの流れであり、SFC時代には登場しなかったであろう作品群だ。また、PSの大ブレイクにより、一般層にゲーム機が行き渡ったことも大きい。誰でも知っているロボットが登場するゲームが、一般層の持っているゲーム機で遊べるのである。『スパロボ』のブレイクはPSあってこそのものだと言える。

ゲーム界がリセットされ、いままでは『スパロボ』の世界に足を踏み入れなかった大量の一般層が『スパロボ』ファンになったことで、SDキャラへの抵抗感や批判も聞かれなくなってきた。いや、むしろ、それこそが『スパロボ』の売りになったのかもしれない。8頭身のリアルなキャラが登場する『魔装機神』や『新スーパーロボット大戦』シリーズが短命に終わったこともこれを裏付けている。

1994年からはガンダム15周年ということでさまざまなプロモーションが行われ、必然的に注目度が高まっていった。また、元ネタのロボットを供給するアニメ界からも援護射撃があったことは注目に値するだろう。有名どころでは、「エヴァ」の監督である庵野秀明が『スパロボ』を肯定する発言をしたのだ。

この時代から『スパロボ』を知ったファンたち、いわゆる"PS以降"のファンは、スパロボ第2世代と言える。彼らにはSDキャラであることに抵抗はない。こうして『スパロボ』は多くのゲーマーに認知され、『スパロボ』ファンたちは市民権を得だしたのだ。

スーパーロボット大戦F

完結せず 不完全燃焼か

『第４次スーパーロボット大戦』のアナザーストーリー（別な可能性）として制作された作品。しかし、ストーリーが膨らみすぎてディスク１枚では収まらず、『スーパーロボット大戦Ｆ完結編』との二部作となってしまった。サターン版のほうがPS版より読み込みが早いことで有名。

スーパーロボット大戦Ｆ 完結編

完結するもデキはイマイチ

『スーパーロボット大戦Ｆ』の後編にあたるが、全編をプレイしていなくても遊べてしまうという中途半端さが気になる。また、キャラクターが増えたのはいいが、ストーリーが強引すぎたり理不尽なまでの強さの敵がいたりと、問題は多かった。ただし、イデオンのシステムは秀逸！

全スーパーロボット大戦 電視大百科

スパロボのデータベース！

『第２次』から『スーパーロボット大戦Ｆ完結編』までのデータ集（ただし『新スーパーロボット大戦』と『魔装機神』シリーズは入らない）。価格は6,800円とデータベースの割に高かったが、それを問題としない人気がすでに定着していた。

スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

1本に3作品 お得感アリ！

『第２次』『第３次』『スーパーロボット大戦EX』を『スーパーロボット大戦Ｆ』のシステムでリメイクした作品。各ゲームごとにバラ売りもされている。ウィンキーソフトが開発した最後の『スパロボ』シリーズでもある。

スーパーロボット大戦 64

『リンクバトラー』との連動で隠しパイロットが…

GBから発売されていた『スーパーロボット大戦リンクバトラー』とリンクさせることで、『リンクバトラー』にしか出現しないパイロットを登場させることも可能だった。

真・魔装機神

完全なる駄作

『魔装機神』の続編。ストーリー分岐もなく、戦闘シーンなどはプレイするのが苦痛なほど。

●拡大の時代　2000→2005

スーパーロボット大戦α

新シリーズ開始!

『第4次スパロボ』で完結していた世界とはまた別の「α」シリーズがここから始まる。従来の作品に比べ、戦闘シーンのマニアックさにさらに磨きがかかった印象。ただ、その分読み込みが遅くなり、戦闘シーンOFFにするユーザーが続出。

スーパーロボット大戦α外伝

最高傑作…だがバグ多し!

『スパロボα』の続編。ストーリーは過去最高との呼び声も高く、新しく採用された援護攻撃システムも好評だった。しかし、プログラムにバグが多く、改造コードを使用すると頻繁にフリーズが発生。一部ユーザーを混乱の渦に突き落とした。

スーパーロボット大戦A

完成度高し!

GBAに初登場した『スパロボ』。ストーリー的にはどの作品とも関連がない、いわゆる"独立型"。シールド防御システム、カウンターの新システムが登場している。ゲームとしての完成度が高く評価された。

2001 PS2

スーパーロボット大戦IMPACT

PS2に初登場!

PS2に初登場した『スパロボ』。DVD-ROMでの供給となったため、グラフィック面で急激な進化を遂げており、スパロボマニアを驚嘆させた。ストーリーはワンダースワンから発売された『スパロボCOMPACT 2』3部作のリメイク。

PS時代の『スパロボ』人気で、キャラゲームは大人でも楽しめるものという認識が一般的となる。『スパロボ』以外では、『ギレンの野望』など大人の鑑賞に堪えうるキャラゲームが登場し、ユーザーの選択肢も広がった。2000年以降は、ドリキャス、PS2、GBA、ワンダースワン、ゲームキューブなど、さまざまなハードで『スパロボ』が登場。新バージョンが発売されるたびに攻略本が何種類も出版されるなど、その人気を不動のものとする。

迫力のある戦闘シーンが手軽に見られるのが『スパロボ』のウリだが、これは「ゆとり世代」の若者たちに圧倒的にフィットした。ボタン1つでカッコイイ戦闘シーンが展開するばかりか、気に入らなければリセットをかけてやり直しもできる。技術の進歩により、ロード時間も短くなった。また、かつては頭をひねって考えた「やり込み」も、最近は攻略本が完全にフォロー。やり込みのやり込みかたまで教えてくれる過剰なまでの親切さだ。さらに手軽に攻略したい向きは改造コードを使用した。

しかし、こうした時代の流れから、『スパロボ』のみをプレイする「スパロボマニア」とでもいうべき人種が登場。彼らの要望に応えるかたちで、ゲームの規模は極端な肥大化を見せ始めている。ただ、「スパロボマニア」たちのなかには原作となった作品へのリスペクトに欠ける者も多く、掲示板などでその無神経な発言が問題になっている。

また、原作付きの作品と『スパロボ』オリジナルの軋轢(あつれき)も表面化しつつある。かつてはさまざまな原作どうしの橋渡しであり、やたら存在感のある脇役程度の扱いだったオリジナルキャラクターだが、現在のシリーズでは完全な主役。その若者向けのセンスに、『スパロボ』第一世代や第二世代の年長者が拒否反応を示

スーパーロボット大戦R

若者向け『スパロボ』！

GBA 2 作め、この作品もどの作品とも関連のないストーリーを持った独立型。「GEAR戦士電童」など、新しい作品を積極的に取り入れられており、開発側が若い新世代のファンの取り込みに動いていることがわかる。

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION

歴代オリジナルキャラが勢揃い！

ゲーム名からもわかるように、『スパロボ』のオリジナルキャラしか登場しない。『魔装機神』に近い雰囲気である。ウェポンセレクトシステム、パイロット養成システムなどの新システムも好評で、傑作と評するマニアは多い。

第2次スーパーロボット大戦α

αシリーズ久々の続編！

PSからリリースされた『スパーロボット大戦α外伝』の続編。『α外伝』から数か月後という時代設定の作品だ。小隊戦闘システム、パイロットカスタマイズシステムなどのシステムが新たに追加されている。

2003 GBA

スーパーロボット大戦D

数多くの新キャラ登場！

新キャラが多く、ゲームバランス、システムなども高く評価される。このころになると、PS2の『スパロボ』よりもGBAの『スパロボ』のほうがおもしろい、といった声が各方面から聞こえてきた。それほど高い完成度なのだ。

す例も多い。このあたりはガンダムファンと「SEED」ファン、両世代の軋轢とも重なってじつに興味深い。いずれにしろ、現在の『スパロボ』のファン層の中心は、高い認知度と攻略本のゆりかごに育まれた「スパロボマニア」、すなわち『スパロボ』第三世代と言えそうだ。

次世代機の発売やリバイバルブームなど、さまざまな要因を経て認知された『スパロボ』の世界は第3世代の登場で大きく変化しつつある。第3世代が求める若者向けゲームの道を突き進むのか、第1世代と第2世代の意見を聞き入れ再びSFC時代のようなカルトなタイトルに逆戻りするのか、それともXbox360やPS3による再度のリセット＝リメイクが功を奏するのか。すでに『スパロボ』は一大産業だ。次世代ハードが落ち着きを見せるまでは『スパロボ』の動きから目を離せそうにない。

スーパーロボット大戦 Scramble Commander

リアルさを追求したが…見事にコケた失敗作

リアルな3Dのグラフィックと、ほかの機体が勝手に動くという実際の戦闘を意識したシステムを採用するが、これが賛否両論。1体ずつ細かな指示を送りたい『スパロボ』ファンには受け入れられなかった。

スーパーロボット大戦MX

グラフィックは◎だが難易度が低すぎ!?

発売日が当初の予定よりも2か月延期され、ファンをやきもきさせた。ストーリー的には独立型で終盤に「エヴァ」と「ラーゼフォン」がクロスオーバーする展開。ただ、全作品中トップクラスに難易度が低いので物足りないとする向きも。

2004 GC

スーパーロボット大戦GC

戦闘シーンの評判悪し!

ゲームキューブとしては初の『スパロボ』。ダメージ部位制や敵ユニット捕獲といった新システムを導入。ファンの間ではストーリーの評価はまずまずなのだが、戦闘シーンがすこぶる不評だった。

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION2

『スパロボ』経験者ならオススメ!

『スパロボ』のオリジナルキャラのみが登場する『スパロボ』の第2弾。GBAのレベルを完全に超越したグラフィック、読み込み時間の短さはポイント高いが、オリジナルしか出演しないので、過去に何度か『スパロボ』をやっていないと何が何だかわからない。

第3次スーパーロボット大戦α ～終焉の銀河へ～

αシリーズ完結編

αシリーズの完結編。機動戦士ガンダムSEEDなどの新キャラ追加や女性キャラの乳揺れなど、若い世代のファンを意識した制作方針がうかがえる。ただ、分岐が多すぎるシナリオや、アニメーションの使い回しなど、オールドファンからは不満の声も。

スーパーロボット大戦J

携帯ゲームとは思えぬグラフィック!

「SEED」と「Gガンダム」以外のガンダム系ロボットが消えた。グラフィックはさらなる進化を遂げており、乳揺れもナチュラルに再現。ただ、乳揺れがあるばっかりに戦闘シーンを飛ばすに飛ばせないという苦情(?)が相次いだとか。

マイナーハードからリリースされた『スパロボ』

今回紹介したソフト以外ではワンダースワンから『スーパーロボット大戦COMPACT』『スパロボCOMPACT2』第一部～第三部、『スパロボCOMPACT3』がリリースされた。どの作品も良作なのだが、いかんせんワンダースワンがマイナーすぎたため、現在も埋もれたままとなっている。

また、ドリームキャストからは『スーパーロボット大戦α』がリリースされている。いくつかの新ルートが追加された以外はPS版と同じ内容だが、グラフィックは3Dポリゴンにすべて差し替えられており、美しい。しかし、こちらもいかんせんドリキャスユーザーの少なさからから、ほとんど話題にならなかった。

スーパーロボット大戦各作品の時間軸
部はパラレルワールド
ラ・ギアスが舞台
●初期作品
マサキがシュウを追って地上へ
第２次スーパーロボット大戦
半年後
第３次スーパーロボット大戦
3か月後
第４次スーパーロボット大戦
3か月後
真・魔装機神
魔装機神 〜THE LORD OF ELEMENTAL〜
スーパーロボット大戦EX
舞台がラ・ギアスへ
第２次スーパーロボット大戦G
半年後
4か月後
スーパーロボット大戦F＆完結編
マサキがシュウを追って地上へ
●αシリーズ
スーパーロボット大戦α
数か月後
スーパーロボット大戦α外伝
数か月後
第２次スーパーロボット大戦α
数週間後
第３次スーパーロボット大戦α
スーパーロボット大戦α Dreamcast
『スーパーロボット大戦α』のストーリーをベースにしつつ、『α外伝』への布石的な内容を含んだ、両者の中間的位置付け。
●COMPACTシリーズ
地上へ
COMPACT2 第１部
スーパーロボット大戦G COMPACT
COMPACT3
宇宙へ
COMPACT2 第２部
植物惑星へ
『COMPACT 2』のアナザーストーリー（別な可能性）
第２次スーパーIMPACT

発掘!ハックロム&隠しメッセージ大辞典

レトロゲームを違う角度から楽しもう!

ゲームラボではお馴染みとなったハックロムと隠しメッセージだが、今回また新たに発掘することができたので紹介しよう。

Text by 裏隠　泊炉夢

▼最新の隠しメッセージを一挙公開!

ゲームのなかには、たびたびユーザーに向けた、あるいは語らずにはいられなかった開発者からのメッセージが隠されていることがある。それが、ここでいう隠しメッセージだ。ゲームラボでも過去数回にわたって紹介してきたが、今回新たに見つかったとっておきの隠しメッセージをここに公開しよう。

えりかとさとるの夢冒険　ファミコン

ナムコが1988年に発売した『えりかとさとるの夢冒険』には、ある条件を満たすことで、ひでむしと名乗る開発者からの香ばしいメッセージを見ることができる。ここでは、そこで語られる衝撃の隠しメッセージを全文掲載しよう。とくとごらんあれ!

2人の主人公、えりかとさとるを操作する冒険ゲーム。ナムコから発売されているが、制作はアトラス。

隠しメッセージの出現条件

エンディングのあとに画面がセピア色から灰色に変化するので、そのさいに下記のコマンドを入力

①Ⅰコンの左+SELECT+START+B+Aボタンを同時に押したあと、Ⅱコンの右+B+Aボタンを同時に押す。成功するとBGMが流れる

②Ⅰコンの右+SELECT+BボタンとⅡコンの右下+Bボタンを同時に押す。成功するとひでむしからの隠しメッセージが始まる

▼ひでむしの心の叫びを全文掲載！

ん一ん　なつかしい　きょくが　ながれてるじゃないか。あのころは、よかったな。みんなプロだったもんな。・・・・・それにひきかえ、なんだこんかいのやつらは、やっと　おわった。すべてはいいおもいでだと　ふざけんじゃねェ　このばでおれいしちゃうよ　まず、かいはつとちゅうでおとことにげた　お●ら　か●る　てめェーだよてめェー　まえのばん　6かいも　セックスしてシャワーも　あびずに　かいしゃに　くるなよ。つぎに　お●●ち　た●や　てめェーだよ　てめェー　ヘラヘラしながらしごと　するんじゃねェー　ROMだしの　とうじつに　へーきでおくれやがって。もうスケベなほんもらってもゆるさんぞ。ブクブク　ブクブク　はらだしやがって。だから　1まん8せんえんはらってもキスしかできないんだ。ナムコのデバッカーの　た●の　け●じ　アルバイトのくせして　きかくに　ケチつけるな　それからこんかいいちばん　あし　ひっぱってくれた　ご●う　き●●る　てめェーだよてめェー　タイムマシンができたら　まっさきにおまえを　えどじだいにおくってやる　そこでなぞなぞやってろ。あー　すっきり・・・・・　しねェんだよ　ご●う　き●●る　てめェーだよてめェー　うぁぁー　きえてくれ　そういえばせわになった　ひともいたな・・・・　おいしいとこだけもってった　お●ださん。きみのアブノーマルなせいへきをぼくはしっている。かんせいまで　ソープを　がまんした　や●ぎしくんこころゆくまで　やって　きてください。とちゅうさんかでがんばった　い●たくん　どなってごめんね。これからもがんばってね。いちばんきつかっただろう　ふ●●ら　う●ぴゅ　ほんとにありがとう。うらむのは　ご●ーだぜ　ほかに、た●やま、く●ー　す●き、ま●きー、か●こ　あ●●ら、こころのてんし　さ●ちゃん、い●くんみんな・・・・・・どうもでした。よ●G、おつかれさまでした。このゲーム、おくさんのバースディーにささげます

※個人名は一部「●」に置き換えています

エンディング後にコマンド入力を行うと出現する隠しメッセージは、このように続いていく…。

▼ひでむしからの最後の最後の隠しメッセージにほろり!?

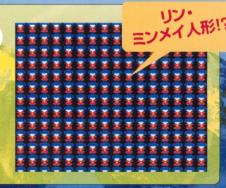
ラストの隠しメッセージ表示がされたあと、Iコンの上＋B＋Aボタンを同時に押すと下に掲載した隠しメッセージが出現！

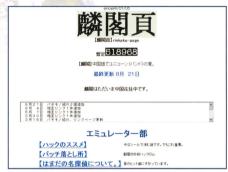
番外編

『テクザー』の隠し画面

下記の手順を踏むと「マクロス」のリン・ミンメイ人形が画面一杯に登場する。

①左＋Aボタンを押しながらリセット
②右＋Aボタンを押しながらリセット
③上＋Aボタンを押しながらリセット
④下＋Aボタンを押しながらリセット
⑤スタートを押す

情報提供：「8bitの館」http://zap.to/titoseame

ハックロムでレトロゲームを楽しめ!

ハックロムは、インターネットで公開されている「IPSパッチ」を元ネタとなるゲームのロムイメージに当て、エミュレータで遊ぶことができる。元ネタを下敷きに、キャラクターやマップなどが書き替えられているため、まったく違う感覚で遊ぶことができるのだ。また、ただ遊ぶだけではなく、インターネットで公開されているさまざまなエディタを使い、自分の手で制作することも可能。それにはある程度の慣れとアイデアが重要だが、興味のある人には挑戦していただきたい。今回新たに紹介するハックロムは、すべて麟閣さんのホームページ「麟閣頁」のコンテンツのひとつ、【パッチ落とし所】からダウンロードできる。ここで紹介していないハックロムも公開されているので、ぜひとも一度訪れてみてほしい。きっと、新しいレトロゲームの楽しみかたが見つかるはずだ。

「麟閣頁」(http://www.geocities.jp/rinkaku89/index.html)

シェンムー第二章ボコスカ

元ネタ:『ボコスカウォーズ』

『ボコスカウォーズ』を元ネタに制作された『シェンムー第二章ボコスカ』。懐かしの湯川専務も登場する。

三億円

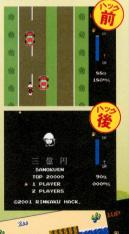
元ネタ:『ジッピーレース』

昭和最大の謎と言われる三億円事件をモチーフにしたハックロム。タイトル画面の犯人のモンタージュ写真がよくできている。

ピンボール福茶バージョン

元ネタ:『ピンボール』

『影の伝説 ヤマキめんつゆバージョン』や『グラディウス アルキ麺デス版』に対抗!?

蚊

元ネタ：『ギャラガ』

自機が蚊になっているという内容。簡単な変更でもアイデア次第で違った楽しみかたができるいい例と言えるのではないだろうか。作り込まれたタイトル画面にも忘れずに注目したい！

本能

元ネタ：『アテナ』

タイトル画面の椎名林檎がとてもよく似ていると思うのだがどうだろう。一瞬、新作の芸能人ゲームかと勘違いしてしまった。

ナースのお仕事

元ネタ：『ドクターマリオ』

マリオを看護師に変更しただけだが、ゲーム内容的にはまったく違和感がない。むしろ、正規のゲームなんじゃないかと感じさせるほどだ。

エヴァと愉快な仲間たち

元ネタ：『ファミリーマージャン』

綾波レイと打てるという「エヴァ」ファンにはたまらない内容。これで、『ファミリーマージャン』の味気なさも解消される!?

懐かしのバグ技 時速0km/hの魔球!? ベースボール ファミコン

ファミコンには外付けコントローラなどの周辺機器を接続するための外部コネクタがあるが、ここに金属を突っ込むバグ技があった。もっとも有名なのは『ベースボール』。ピッチャーの送球時にそれを行うと、超スローボールが投げられるのである。キャッチャーにボールが届くまでは自由にボールを操作することができたため、ファウルグラウンドから出るまで曲げ続けストライクゾーンに戻すという笑えるボールも投げられた。ただ、この技はファミコン本体を壊す可能性が高く実用性は極めて低かった。

外部コネクタに金属を突っ込むという荒技。やり過ぎてファミコンを破壊した小学生多数。

タダで遊べるレトロゲーム

Pachimono Retro Game

レトロゲームを遊ぶのならば、中古屋やヤフオクで実機を購入するか、エミュレータで遊ぶのが定番だ。しかし、インターネット上にはJAVAなどを使った「タダで遊べるパチモノレトロゲーム」がたくさんある。ということで、それらを一挙紹介してみよう！

Text by BARIKI

まず、「パチモノレトロゲーム」について説明しよう。ここで紹介するゲームはレトロゲームがそのままJAVAゲームに移植されたものではなく、オリジナルにちょっとだけ手を加えた“パチモノ”である。いわゆるハックロムみたいなものだ。

レトロゲームをリアルタイムで経験した世代にとっては、おもしろかったり、ニヤリとさせられたりするのだが、法律的にはかなりグレーなゾーンにいるゲームたちなので、いつの間にかインターネット上から消えていたり…なんてこともある。そういうわけで、遊ぶときは一期一会の精神を忘れずに。それではさっそくいってみよう！

元ネタ ドンキーコング アーケード版
1981年 任天堂

Pachimono Retro Game

NUTZ

http://www.smiliegames.com/nutz/

『ドンキーコング』を数倍パワーアップさせたパチモノ。完成度が非常に高く、ハマること間違いないし！　登場するゴリラがオリジナルよりもリアルで怖い。

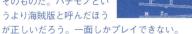
Donkey Kong

http://www.java-gaming.com/misc/donkeykong/index.php

これは『ドンキーコング』そのものだ。パチモノというより海賊版と呼んだほうが正しいだろう。一面しかプレイできない。

元ネタ ゼビウス
1983年 ナムコ

Pachimono Retro Game

GALAXY FIGHTER2

http://ww7.freearcade.com/Galaxy2.jav/Galaxy2.html

非常によくできている。アンドアジェネシスを彷彿とするボスキャラも登場し、『ゼビウス』をリアルタイムで経験した世代も納得だろう。

●「野球つく３」はハマる。好きな選手の能力が爆発してタイトルを獲ったときは感動。（広島県福山市／ロンくん）㊞もソフトバンクの大道選手が覚醒して首位打者を獲得したときはマジで興奮しました！　思い入れのある選手を引退後にそのまま監督にできるのもいい感じ。

元ネタ
スペースインベーダー
1978年 タイトー
Pachimono Retro Game

Space Invader
http://www.arcadevillage.com/olgquarter/si/

いっけん本物そっくりだが、プレイしてみると敵の弾が小さくて見づらい。キャラもカッコ悪い。

SPACE INVADERS
http://www.infosakyu.ne.jp/~fjci/game/invaders.html

本物そっくりだが、文字がアレンジされているところがオリジナルと違う。数ある『スペースインベーダー』のパチモノのなかでも最高のデキだ。

元ネタ
マッピー
1983年 ナムコ
Pachimono Retro Game

MUPPY
http://hp.vector.co.jp/authors/VA011187/java/muppy.html

スクロールしない場面もあり、「簡易マッピー」という感じだ。アイテムはオリジナルより多く、ウ●コまで登場！　ニャームココインやベル落としも再現されており、ファンなら思わずニヤリとしてしまうだろう。

元ネタ
ギャラクシアン
1979年 ナムコ
Pachimono Retro Game

GALAXIANS
http://www.gamesloth.com/games/galaxian.html

旋回しながらの攻撃はなく、『スペースインベーダー』に近い感じ。各面ごとに敵の並びが変わるのがうれしい。

元ネタ
DIGDUG
1982年 ナムコ
Pachimono Retro Game

SAM SPADE
http://www.smiliegames.com/samspade/

オリジナルと違い、敵はつるはしを持った男と恐竜。矢を飛ばして、感電させて倒すか、岩を落下させて倒していく。右上のひまわりはオリジナルそっくり。

DUGOUT
http://www.arcadetown.com/dugout/index.asp

オリジナルと比べると難易度が高い。

元ネタ
ボンバーマン
1985年 ハドソン
Pachimono Retro Game

BOMBERMAN
http://allserv.rug.ac.be/~jpwinne/bombman.html

JAVAではなく、ダウンロードしてローカルで動かすタイプのゲーム。オリジナルに近い雰囲気。

Adventures Of James Bomb
http://www.arcadetown.com/jamesbomb/index.asp

システムや難易度はオリジナルとあまり変わらないが、キャラが「ゲゲゲの鬼太郎」風の不気味なものになっている。

●「龍が如く」の声優陣は豪華ですね。金をかけすぎじゃないかと…。（東京都文京区／おっサン）㊎なかでもマイ役のみひろチャンに注目。AV女優の彼女が起用されていたのには正直驚きました。いつもお世話になってるんで（笑）。

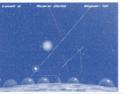
BELTER

http://www.truantduck.com/belter/belter.html

オリジナルよりもかなりリアルな現代版。もともとは隕石を破壊していくゲームなだけに、こちらのほうが雰囲気が出ている。

元ネタ
FROGGER
1981年
コナミ

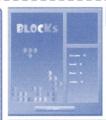
Turtle Hurtle

オリジナルはカエルを操り道路を横断したり、川を渡ったりする障害物ゲームだったが、このゲームではカエルが亀に代わっている。

http://www.smiliegames.com/turtlehurtle/index.php3

LUNAR COMMAND

http://www.lilgames.com/lunar_command.shtml

オリジナルではトラックボールだったが、このゲームではマウスを使うのでプレイしやすい。グラフィックも向上している。

元ネタ
テトリス
1988年
BPS

BLOCKs

こちらはオリジナルとじゃっかん違うグラフィック。ブロックの落下速度が速く、難易度はやや高めである。

http://www.fwend.com/blocks.htm

元ネタ
ちゃっくんぽっぷ
1983年
タイトー

Budi'n ped

多少簡易化されているが、オリジナルの雰囲気はよく表現されている。自キャラが鳥になっており、かわいくない（笑）。

http://hp.vector.co.jp/authors/VA011187/java/budgie.html

LODE

日本ではファミコン化されて、かわいらしいキャラになったが、オリジナルを知っている者にはなじめないキャラである。面クリは1面から難しいぞ！

http://hp.vector.co.jp/authors/VA011187/java/lode.html

Pacman

http://70.85.217.243//pacman/pacman-play.htm

レトロゲームの定番。キャラが現代風のものに差し替えられている。

Kung Fu

http://www.arcadetown.com/kungfu/index.asp

各ステージのボスキャラがオリジナルゲームにアレンジされている。デキがよくオススメ。

Street Fighter 2

http://www.2dplay.com/street-fighter-2/street-fighter-2-play.htm

カプコン未承認の『ストII』。リュウ対サガットのみだが、レスポンスもよくバック画面もオリジナルにはない。

Heli Attack 3

http://www.arcadetown.com/heliattack3/game.asp

2000年といえばつい最近なので、レトロゲームでもなんでもないのだが、デキがいいので紹介。『メタスラ』好きが作ったのだろう。

●「処女はお姉さまに恋してる」がPS2に移植決定！（石川県金沢市／赤い流星）㊞PS2でのタイトルは「乙女はお姉さまに恋してる」と変更されているのが気になる。タイトルに処女というはやっぱりマズいんでしょうかね。

レトロPC エミュレータガイド

いまでこそ「パソゲー」といえば、「エロゲー」を思い浮かべる人も多いが、家庭用ゲーム機のスペックが低かったころはパソゲーこそがゲームの花形であった。そんな懐かしき時代のゲームを遊ぶためのレトロPCエミュレータを紹介しよう。 Text by 水口　真

X68000

1987年に発売された、シャープの16ビットパソコン。縦置きも可能な「マンハッタンシェイプ」、ディスクの自動イジェクト、テレビ受信可能なモニタなど、さまざまな点において先進的なコンセプトを持つ。スペックも高く、当時の最先端アーケードゲームが遜色なく移植可能で、ホビー機として圧倒的な支持を得るに至った。しかし、普及率という点においてはPC-98の圧倒的なシェアに阻まれて苦戦。市場が狭いわりにゲームのコピーが横行した。

▶ このゲームがアツイ

ジェノサイド2▶ZOOMの横スクロールアクション。忍者風のロボットを操って敵と戦う。X68000の性能をフルに使ったオリジナルタイトルで、ほかのパソコンには移植不可能。

ボスコニアン▶他機種からの移植にあたり、BGMとグラフィックを一新したオリジナルのモードが新たに追加された。BGMはゲームミュージック界の巨匠、古代祐三が担当。

X68000エミュレータ WinX68K高速版 | http://www.geocities.jp/winx68khighspeed/

X68000エミュレータの定番。スタンダードで高速。「何か」との連動が可能というあたりに懐かしさが感じられる。

EX68 | http://www.ksky.ne.jp/~yamama/emul/

画面、サウンド、キーボードなどを細かく設定でき、ディスクドライブを４つ装備している。

PC-9801

1982年に発売された、NECの16ビットパソコン。ビジネス用と位置づけられていたが、ゲームなどホビー面においても健闘。「国民機」と呼ばれるほどの普及を見せた。10年以上もの間バージョンアップされ続け、無数のラインナップを持つ（シリーズ自体は現在も存続）が、家庭用ゲーム機や海外のDOS/Vパソコンと比べるとスペックが低く、高いシェアが国内のPCゲーム市場の技術的進歩を妨げたという不幸な経緯も併せ持つ。アダルトソフトも多い。

▶ このゲームがアツイ

ブランディッシュ▶マウス操作に本格対応したアクションRPG。現在では当たり前となったマウス操作だが、その祖先ともいえる作品である。スーパーファミコンにも移植された。

アトラス▶大航海時代を舞台に、提督を雇って新大陸を探検、名産品を発見して貿易を行う。毎回地形が変わるため、プレイするたびに異なった展開を楽しむことができる。

PC-9801エミュレータ T-98NEXT | http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-Bay/2754/news.html

PC-9801の上位シリーズであるPC-9821エミュレータ。クロック数やメモリ搭載量など設定項目も多いが、わかりやすいインターフェースで操作はラク。

Neko Project Ⅱ | http://www.yui.ne.jp/np2/

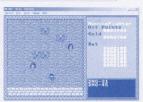
現在もバージョンアップが続けられているPC-98エミュレータ。掲示板では動作報告が活発に続けられており、ゲーム中の不具合などに関する内容も調べやすい。

●『街』がPSPで出るんだってね。（福岡県久留米市／チェック）㊔が本誌９月号214ページの床で語った願いが通じたんですかね（笑）。じつはゲーム業界の重鎮も床を読んでくれてたりして。

PC-8801

1981年に発売されたNECのパソコン。アクションゲームを作るには不利なスペックながらも、それをプログラム技術でカバーした作品が多数登場。PC-8801mkⅡSRは8ビットパソコンゲームの黄金時代を築いた。とくにアクションRPGはPC-8801で開花、確立したジャンルである。現在、第一線で活躍する多くのゲームクリエイターたちの「原点」ともなっているパソコン。

▶ このゲームがアツイ

シルフィード▶19年前のゲームにして軽快な3Dグラフィックを実現。高度なプログラムだけに開発が難航、発売延期を繰り返したことでも有名。

ザナドゥ▶パソコンゲーム史上もっとも売れたアクションRPGの名作。プレイヤーの能力値の配分で、ゲームの展開が大きく変化する。自由度の高い攻略が可能。

PC-8801エミュレータ M88 http://retropc.net/cisc/m88/

PC-8801エミュレータの定番。動作は軽快で、FM音源の再現度も高い。どこでもセーブに相当するスナップショット機能を持ち、ゲーム攻略にももってこい。要BIOS。

X88000 http://www.cug.net/~manuke/index_j.html

PC-8001mkⅡおよびSRのエミュレーションも可能。カナキーのみではなく、ローマ字による入力もサポートしており、コマンド入力式アドベンチャーなどの攻略に威力を発揮する。要BIOS。

FM-7

1982年に富士通から発売された8ビットパソコン。性能が高いわりに低価格ということで大人気となった。イメージキャラクターはタモリ。テレビを見ることができる上位機種FM-77AVなども発売された。キーを「離した」ことが認識できないため、初期のアクションゲームでは、キーから指を離しても、キャラクターが同じ方向へ進み続けるという珍現象が仕様のうちだった。

▶ このゲームがアツイ

レイドック▶T&Eソフトの縦スクロールシューティング。2人同時プレイも可能で、合体すると専用の特殊武器が発動する。当時は友人を誘っての同時プレイが流行した。

九玉伝▶テクノソフトのアクションRPG。プレイヤーは2人の小坊主となって戦う。2人プレイ可能だが、お互いが近くにいないとマップがスクロールしないあたりが80年代の作品的。

FM-7エミュレータ XM7
本体：http://retropc.net/ryu/xm7/index.shtml
互換BIOS ROM：http://retropc.net/apollo/

自力でBIOSを吸い出せなくても、配布されている互換BIOS ROMを使っての動作が可能。通常は外部ツールを使わなければならないディスクイメージ、テープイメージの形式変換もできる。

▶ レトロゲームの入手先

レトロPCのゲームをプレイしたくても、いまさらゲームを入手するのはかなり困難である。中古パソコンソフトショップでもいまどきX1のソフトを扱っているところなど、めったにない。それでもレトロPCゲームで遊びたい人にオススメなのが「レトロゲーム総合配信サイト-プロジェクトEGG-」(http://www.soft-city.com/egg/)だ。同サイトではレトロPCのゲームを数百円程度の価格でダウンロードすることができる。ダウンロードしたゲームは各種エミュレータで動かすことが可能。名作と呼ばれるタイトル以外に昔のゲームに慣れていない人には手ごたえがありすぎる(というか理不尽な難易度)タイトルも多いが、パソゲーが熱かったころの空気を感じ取ることはできるはずだ。

●いまだにヨン様人気はすごいですね。ゲームを出せばかなり売れそう。(鳥取県米子市／狂った犬) 編おばさんや腐女子に向けにヨン様やリュ・シウォンなどが登場する、ボーイズラブゲーなんてどうよ！ 大ヒット間違いなしですよ。

X1

1982年にシャープから発売された８ビットパソコン。単体でテレビ放送を受信できる「パソコンテレビ」。テレビ映像とパソコンの画像を重ね合わせることも可能で（スーパーインポーズ機能）、テレビとパソコンの合体として大いに話題になった。デザインもオシャレで、現在で言うところのマッキントッシュ的な位置づけのパソコンだった。結果的にNECとのシェア争いに敗れてしまった。

▶ このゲームがアツイ

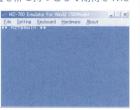
ハイドライド▶T&Eソフトのアクション RPG。他機種では画面切り替え方式だったが、X-1版は滑らかにスクロールする。BGMもX1オリジナルで、特別版とでもいうべき位置づけにある。

スペースハリアー▶他機種版よりグラフィックが綺麗で、よりオリジナル版に近い。X1には同じタイトルでも他機種版とは少し違うというものが多く、X1ユーザーの自慢の種ともなっていた。

X1エミュレータ X millennium　トップ：http://www.turboz.to/
掲示板：http://www.turboz.to/bbs/turbo2.bbs

X-1シリーズの定番エミュレータ。現在トップページにはGBA用しか掲載されていないが、Windows版は開発停止というわけではなく、掲示板から入手可能。表示は英語だが、作りがシンプルなのでとくに問題なく使用可能。

MZ-1500

1984年にシャープから発売された８ビットパソコン。カセットテープでもフロッピーディスクドライブでもなく、QD（クイックディスク）という補助記憶装置を搭載しているのが特徴。クイックディスクは、カセットの経済性とフロッピーの記憶容量を併せ持つとして期待されたが、結局普及することはなかった。後に任天堂がファミコンのディスクシステムとして採用。

▶ このゲームがアツイ

デーモンクリスタル▶固定画面アクションゲーム。各ステージで条件を満たすことで宝箱が出現。アイテムを手に入れるとゲームを有利に進められる。

サンダーフォース▶テクノソフトのシューティングゲーム。８方向にスクロールするということで話題になった。MZ-1500の独自の機能として、ゲームのBGMがステレオで再生される。

MZ-1500エミュレータ mz700WIN　http://homepage1.nifty.com/marukun/

名前が「mz700」となっているのは、MZ-700とMZ-1500の両方をエミュレートできるため。BIOSは同じページから入手できるが、フォントファイルは自力で吸い出す必要がある。

PC-6001

1981年にNECから発売された８ビットパソコン。10万円を切る低価格路線が売りで、ビギナー用のエントリーモデルとして好評を博した。PC-6001mkⅡからは音声合成が可能となり、大阪では嘉門達夫とPC-6001が組んだFM番組が放送された。PC-6601SRシリーズからはテレビ受信やスーパーインポーズが可能。イメージキャラクターは武田鉄矢。

▶ このゲームがアツイ

惑星メフィウス▶T&Eソフトのアドベンチャーゲーム。多くの機種で発売されたが、PC-6001版は音声合成でキャラクターがしゃべる。シリーズ最終作である『テラ4001』が発売されたのはFM-7とこのPC-6001のみ。

コロニーオデッセイ▶NECのアドベンチャーゲーム。シナリオ監修はSF界の巨人、小松左京。冒険編と対決編に分かれており、冒険編はPC-6601の本体に付属していた。こちらも音声合成を利用してキャラクターがしゃべる。

PC-6001エミュレータ iP6forWIN　http://www.retropc.net/mm/

同機種で特徴的だったモニタの色のにじみをエミュレータ上で再現する機能が付いている。PC-6001シリーズの実機では、ドットのにじみを利用して通常出せない色を発色するといったテクニックが使われていた。

●『天外魔境Ⅱ』がニンテンドーDSに移植されるみたいですね。（静岡県清水市／ガーオ）㊎今回はPCエンジン版のベタ移植のようですね。PS2とGCの移植は散々なデキだったので、『天外魔境』信者の㊎としては一安心です。

レトロゲームを持ち歩こう GBAを最強レゲーマシンに!!

ファミコン、PCエンジン、セガマスターシステム、etc...。こうしたさまざまなレトロゲーム機をたった1台で再現することができる携帯ゲーム機がある。それが、ゲームボーイアドバンスだ!! 手の平に収まるほど小さな筐体のなかに、大きなありったけのレトロゲーム機の機能を詰め込んで、名作や珍作、自分だけの思い出がいっぱい詰まったゲームをいま再びプレイしよう。

text by ブボ・マーレー

●レゲーはPogoshellで

ゲームボーイアドバンス（ゲームボーイアドバンスSP、ゲームボーイミクロ含む。以下GBA/SP/m）でレゲーを満喫するために必要なのは、まずフラッシュカートリッジと書き込み機（以下ライター）だ〈写真１〉。そう、GBA/SP/m上でエミュレータを動かすのである。ハッキリ言って実機とくらべても遜色ないほど快適に動く。

GBA/SP/mでエミュレータを動かす方法は大きく分けてふたとおり。一方はエミュレータとゲームROMを単品的に使う方法（要結合）。もう一方は、「Pogoshell」を使ってエミュレータもゲームROMも複数みんなまとめて導入する方法。もちろん後者のほうが手っ取り早いうえ操作性も高い。しかもPogoshellならプラグインを追加していくだけで機能がどんどん拡張されていく。Pogoshellについては次ページのカコミ記事を参照してほしいが、結局のところGBAでレゲーを快適に楽しむというのは、Pogoshellを導入することにほかならない。ではさっそく導入してみよう。

●導入は５分でできる!!

まずは公式サイト（http://www.obsession.se/pocket/）から本体をダウンロード。最新バージョンは「v2.0 Beta 4」だが、日本語化したい人は「v2.0 Beta 3」と日本語化パッチを手に入れよう（公式サイトには日本語のページもあるのでわかりやすい）。

レゲーマシンにするだけならさほど日本語化は必要ないので、ここでは最新版を使うことにする。

ダウンロードしたファイルは圧縮されているのでこれを解凍。いくつかのフォルダと一緒に「build.bat」というファイルができあがるのでこれをクリック〈写真２〉。すると「flashme」という.gbaファイルが生成される〈写真３〉。基本

〈写真１〉手ごろな価格のフラッシュカートリッジ「F2A」と、書き込みのほか吸い出しも可能なブートケーブルUSB（オプティマイズ）。

〈写真２〉「root」などのフォルダに混じって「build.bat」が展開される。今後、ひんぱんに使うことになるファイルだ。

〈写真３〉フラッシュカートリッジに書き込むのはこの「flashme.gba」だけ。ここにすでにファイルやフォルダがまとめられている。

〈写真４〉わりとシンプルな初期画面。背景画像などテーマを変えたい場合は、45ページのカコミ記事を参照すること。

●セガとチュンソフトのタッグに期待。製作費の関係で断念されてきた「街２」もいよいよ現実味を帯びてきたかな。（埼玉県和光市／ノナ王）
㊞チュンソフトの中村光一氏が「あれをやらなきゃいけない」という発言していたので、じゅうぶん可能性はありそう！

PogoShellとは？

「PogoShell」とは簡単にいえば、プラグインの追加によって機能を拡張することができるGBA用のファイラー。もちろんデフォルトでも十分に使える。以下にデフォルトのPogoShellが備えている機能を紹介しておこう。

❶ GBAのゲームROMを実行

直接プレイしてもいいように思えるが、PogoShell上でのプレイなら、マルチROMにもできるうえ、セーブデータの管理が楽になる（❷参照）。

❷ SRAMを管理

GBAのフラッシュカートリッジは通常、セーブ用にSRAMを積んでいるのだが、PogoShellはこのSRAMをうまく管理することができる。たとえば中断セーブしかできないゲームにおいて、ロードしたさいに消えてしまったセーブデータを復活させることが可能。

❸ テキストビューワ

日本語化パッチを当てれば、日本語表示にも対応。

❹ 画像ビューワ

BMPファイル対応。サイズは240×160ピクセルと小さいが、スクロールすることができるので、もっと大きな画像も見られる。

❺ ミュージックプレーヤー

ファミコンの音楽ファイル（NSF）とAmigaの音楽ファイル（MOD）を再生することができる。

日本語を表示させるとこんな感じ。日本語化パッチはまつも氏作。

❻ エミュレータ

あらかじめファミコンエミュレータ、PCエンジンエミュレータなどが搭載されているため、プラグインを追加しなくてもレゲーのROMファイルが実行できる。しかもファミコンゲームならgbaファイル化する必要がなく、nesファイルからそのまま起動することが可能だ。もちろんエミュレータ本体は、あとから最新版と入れ替えることもできる。

的にはこの「flashme.gba」をフラッシュカートリッジにライターで書き込むだけだ。さっそくGBA/SP/m実機にフラッシュカートリッジを挿入して確認してみよう。〈写真４〉のような画面が表示されるはずだ。

●プラグイン＆ゲームROMを追加

Pogoshellの導入が確認できたら、次は機能の拡張。上で書

Pogoshell用プラグインがない!?

スーファミエミュレータ『SNES Advance』（http://www.snesadvance.org/）など、Pogoshell用プラグインとしては出回っていないが、単品のエミュレータとしては開発されているものなどは、結合して一塊のファイルを作って、それをGBA/SP/mで実行すればいい。もちろんマルチROMの制作も可能だ。

詳細は2004年11月号を参照してほしいが、この手のエミュレータでは基本的に、結合ツールやROMビルダーが同梱されている、あるいは同じページで配布されている場合が多い。これを通常のゲームROMとして送り込めば、Pogoshell上で動作させることも可能だ。

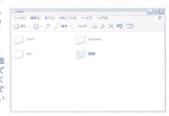
『SNES Advance』の場合、同じページで配布されている。

〈写真５〉さまざまなエミュレータのプラグイン。パックになっているので個別に導入するより簡単なのでオススメだ。

〈写真６〉機能の追加といってもただ「plugins」のなかにすべてコピペするだけ。プラグイン式の便利さがよくわかる。

〈写真７〉デフォルトのプラグインとダブっているものもある。作成年月日の新しいファイルですべて上書き。

〈写真８〉「root」直下ならどこに置いてもかまわない。よく使うフォルダなので階層が上のほうがいいだろう。

●『ときメモオンライン』で彼女をゲットしようと思う！（神奈川県川崎市／BB太）㊢がんばってください！　12月に発売するようなので、時期的にもクリスマス前でちょうどいいですしね。しかし、男性プレイヤーが多そうなので、くれぐれもネカマには注意してください。

いたようにPogoshellは、プラグインを追加すればどんどん機能を拡張していける。また拡張した機能によって再生可能となったファイルも合わせて追加しておけば、手間もかからず新たに加わった機能をすぐ体験できる。

ここではためしに、いくつかのエミュレータの詰め合わせ「Pogo2Pack」（Flubba氏作）と、ゲームROMを一緒に追加してみよう（ゲームROMはネット上に落ちてるものなんか使っちゃダメだぞ）。サイト（http://hem.passagen.se/flubba/gba.html）からファイル「Pogo2Pack.zip」を入手したら解凍〈写真5〉。ついで、さきほどの「v2.0 Beta 4」のフォルダ内で「root」→「.shell」と移動して〈写真6〉、「plugins」フォルダの中に解凍したプラグインをコピペ。いくつかはデフォルトのプラグインと同じものだから、そのまま上書きしてかまわない〈写真7〉。結局新規に追加されたのはエミュレータ2つになる。

いっぽうゲームROMのほうは、基本的に「root」ディレクトリの下ならどこに置いてもかまわないが、さまざまなゲームのROMファイルを入れるので、フォルダで管理したほうがわかりやすいだろう。筆者の場合は「root」直下に「ROM」というまんまなフォルダを作成した〈写真8〉。

エミュレータとゲームROMをそれぞれフォルダに入れたら、またさっきの「build.bat」をダブルクリック。これで新しい「flashme.gba」が生成されるはずだ。ちなみにPogoshellの機能拡張は基本的に、ファイル追加→「build.bat」実行→フラッシュカートリッジへの書き込み、の繰り返しだ。拡張するたびに新しい「flashme.gba」を生成して書き込めばいい。

●オリジナルのレゲーマシン

さてフラッシュカートリッジへの書き込みは済んだだろうか？　Pogoshellのメニュー画面からさきほど送り込んだROMファイルに移動＆選択してAボタンを押せば、懐かしいゲームが再現されるはずだ〈写真9、10〉。下に現在出回っているプラグインのうち代表的なものを列挙したので、おのおのオリジナルのレゲーマシンへとGBA/SP/mを育ててほしい。フラッシュカートリッジ1枚挿し込んでおくだけで、GBA/SP/mがレゲー数台分に、そしてゲームも何十本も楽しめるように激変する。実機には実機のよさがあるけど、手軽に楽しむならこれで十分だろう。

テーマを変更する

テーマはネット上の各所で配布されている。ほとんどはサムネイル画像も付いているし解凍すると「themes」というフォルダになるのでわかりやすい。お気に入りのテーマを入手しよう。

変更方法は、「v2.0 Beta 4」のフォルダ内で「root」→「.shell」と移動して、なかにある「themes」を、入手した「themes」とそのまま入れ替えるだけ。あっという間だ。

ただし注意してほしいのは、「v2.0 Beta 4」用のテーマは「v2.0 Beta 3」には使えない。もちろん逆もダメだ。「v2.0 Beta 4」を導入している人は「v2.0 Beta 4」用のテーマを、「v2.0 Beta 3」を導入している人は「v2.0 Beta 3」用のテーマを、それぞれ入れなくてはならない。

こんな癒し系のものもある。もちろんもっとエッチなのも…。

〈写真9〉言わずと知れたファミコンゲーム『KARATEKA』。飽きのこないシンプルなゲームだ。

〈写真10〉PCエンジンのゲーム『超絶倫人 ベラボーマン』。「RUNボタンをおすのだ。」

〈代表的プラグインリスト〉

●エミュレータ		
ファミコン	PogoNES	http://www.pocketnes.org/
ファミコン	HVCA	http://mc68882.s53.xrea.com/garbage/beta/
PCエンジン	PogoPCE	http://hem.passagen.se/flubba/gba.html
セガマスターシステム	DrSMS	http://drsms.webpersona.com/
セガマスターシステム	PogoSMSAdvance	http://hem.passagen.se/flubba/gba.html
ゲームボーイ	PoGoomba	http://hem.passagen.se/flubba/gba.html
ZXA4Pogo	ZX Spectrum	http://www.btinternet.com/~softtec/gba/
●ユーティリティ系		
画像ビューワ	GBA Jpeg Viewer	http://www.caimans.net/gba/
テキストリーダー	『SEMI-POGO』	http://donki.adam.ne.jp/
MIDIプレーヤー	MIDI Plug-in For Pogoshell	http://www.bookreader.co.uk/
NSFプレーヤー	NSF Plugin	http://www.pocketnes.org/
WAVEプレーヤー	WAV File Plug-in For Pogoshell	http://www.bookreader.co.uk/

●GBAで「FFIV」発売か〜。その前にさっさと「FFIII」を出せっての！（滋賀県大津市／毛と矢）㊢ワンダースワンではけっきょく開発中止になっただけにホントにGBAで発売されるのか不安ですな。あの激ムズなラストダンジョンをぜひみんなにプレイしてほしいのに。

改造ツールは使える？ 吸い出しは可能？ ゲームボーイミクロを検証する！

TEXT by　アドバンス小太郎＆ミクロ兵衛

ファミコンコントローラほどの小さな本体のなかにゲームボーイアドバンスの機能を詰め込んだ(※)「ゲームボーイミクロ」が9月13日、任天堂より発売された。すでにその仕様がおおむね発表されていたとはいえ、実物を手に取るまでわからないことも多いもの。はたしてこれまでどおり改造ツールは使えるのか？　外部拡張コネクタ経由での吸い出しは可能なのか？　BIOSは？　もっとも気になる既存ツールとの互換性を中心に、いろいろと検証してみた。

※ゲームボーイアドバンス専用カートリッジにのみ対応。

改造ツールは認識するのか

まずは改造ツールの対応から見てみましょう。右下にほかの周辺機器の対応状況とあわせてリスト化しましたが、結論からいえばすべてOK!! ゲームテック製の「エックスターミネーター アドバンス」(以下X-TA)も、「プロアクションリプレイGBA/SP用」(以下GBAPAR)も、ともにまったく問題ありません〈写真1〉。もちろんX-TA2やGBAPAR KIDSなどでも同様です。

つまりカートリッジスロットを使うものにかんしては、物理的に挿入できない製品を除けば、すべてこれまでどおり使えると言っていいでしょう。逆にいえば、カートリッジスロット以外、とりわけ外部拡張コネクタを使うものにかんしては、まったく使用することができません。というのも、本体サイズを小さくするためなのか、外部拡張コネクタは従来のゲームボーイアドバンス(SP含む。以下GBA/SP)のものとは形状が異なっているのです。

新しくなった外部拡張コネクタ

GBA/SPでは、通信ケーブルなどを接続する外部拡張コネクタ(EXT.1)と電源を供給するコネクタ(EXT.2)は別々になっていました〈写真2〉。しかしゲームボーイミクロ(以下GBm)では、周辺機器接続も電源供給もたった1つの外部拡張コネクタで行うため〈写真3〉、コネクタはそれまでの6ピンに「＋5V」と「－」の端子を加えた8ピンに変更〈写真4、5〉。このように形状も機能も変わってしまったので、ブートケーブルやF2Aリンカーなど、従来の外部拡張コネクタ(EXT.1)に接続する周辺機器をGBmで使うためには、コネクタを変換する必要があります。

純正機器では接続できない

GBm専用周辺機器として、任天堂からは「GBm専用ワイヤレスアダプタ」「GBm専用通信ケーブル」「GBm専用変換コネクタ」が発売されることになっています。

〈写真1〉改造ツールはすべてこれまでどおり使える。

周辺機器の対応状況

機器	対応
X-TA	○
X-TA2	○
GBAPAR	○
GBAPAR KIDS	○
MAX DRIVE with GBAPAR	○
セーブデータバンク	○
アドムービー	○
アドファミ	○
アドバン TV	△※
どこでもセーブ	○ サンプルにて確認
バトルケーブル	×
バトルケーブル4	×
4人対戦ケーブル	×
2人対戦ケーブル	×
AC アダプタ mini	×
USB 充電ケーブル	×

※別途「アドバン TV接続アダプタ」が必要。

●「ガンダムSEED DESTINY」終わっちゃったよ～。(福岡県北九州市／龍生)㊞ラストは泣けたね。それにしても、ミーアとか、ステラとか㊞のお気に入りのキャラにかぎってなんで死んじゃうんだろう…。マジで鬱です。ハァー。

この最後の、GBm専用変換コネクタを使用すれば、GBmにもこれまでどおりブートケーブルやF2Aリンカーを接続できそうに思えますが、このGBm専用変換ケーブルは、じつはGBm専用通信ケーブルをGBA/SPに接続するための変換ケーブル。つまりGBA/SP側に接続するものであって、GBm側に接続するものではありません。任天堂から発売される機器では、既存のツールや電源アダプタを接続することができないのです。もちろんGBA専用ワイヤレスアダプタも接続することができないので、GBmでワイヤレス通信を楽しむためには、また新たにGBm専用ワイヤレスアダプタを購入しなければなりません。メーカーのこういったサポート体制は、ユーザーにはじつに迷惑な話です。

このようなわけで、GBm側に接続する変換ケーブルは、自作するしかありません。自作にはオスメスそれぞれのコネクタが必要なのですが、GBA/SPやGBmに使われているコネクタは市販されているわけではないので、どこかから流用するしかありません。とくに任天堂純正のGBm専用周辺機器のうち、すでに発売されているのはワイヤレスアダプタのみなので(執筆時)、GBmの外部拡張コネクタへの接続に使えるのはこれだけです(そのほかは発売日未定とのこと)。

GBA/SP→GBm 変換コネクタを作る

GBm側に接続する変換コネクタを自作するには、GBm用コネクタ(オス)とGBA/SP用コネクタ(メス)が1つずつ必要です。この2つがあれば、ブートケーブルなど既存のGBA/SP用周辺機器をGBmに接続することができます。前者のGBm用オスコネクタは、唯一発売されているGBm専用ワイヤレスアダプタを分解すれば入手することが可能(GBm用コネクタはかなり頑丈にハンダ付けされているので、取り外すのに多少苦労する)。後者のGBA/SP用メスコネクタは、GBA/SP用通信ケーブルの中央にあるコネクタ接続ボックスを分解すれば入手することができます〈写真6〉。接続ボックスの中では、コネクタが小さな基板に取り付けられているので、基板ごと取り出しましょう。この基板をそのまま活用することで、簡単に変換コネクタを自作することができます。配線は〈写真4、5〉のそれぞれのピン配置を参考にして、同じ信号同士を結線すればOK〈写真7〉。

〈写真8〉は、自作した変換コネクタを用いてブートケーブルUSBを接続しているところです。まったく問題なく動作しました。

〈写真2〉GBA/SPの外部拡張コネクタ。

〈写真3〉GBmの外部拡張コネクタ。

〈写真4〉GBA/SPでのピン配置(6ピン)。

ピン	信号	ピン	信号
①	+3.3V	④	SD
②	SO	⑤	SC
③	SI	⑥	GND

〈写真5〉GBmでのピン配置(8ピン)。

ピン	信号	ピン	信号
①	充電+5V	⑤	SD
②	+3.3V	⑥	SC
③	SO	⑦	GND
④	SI	⑧	充電GND(−)

〈写真6〉GBA専用通信ケーブル。ケーブルの中央にあるコネクタ接続ボックスを分解して、GBA/SP用メスコネクタを基板ごと取り出す。

〈写真7〉自作した変換コネクタの表側(上)と裏側(下)。〈写真4、5〉を参考にそのまま結線するだけ。

●今年の東京ゲームショウのコンパニオンはコナミが一番でした。次はセガかな。(東京都練馬区/疾風Z) 編個人的にはコンパニオンの透明のブラ紐が一番気になりましたね。全部透明だったらいいのにと思った編は変態でしょうか?

べん●り 新ツ●ール な

「どこでもセーブ」が発売

GBmにも対応した便利な新ツールがまもなく、ゲームテックから発売される。それが「どこでもセーブ」だ。名前のとおりその機能は「どこでもセーブ」なのだが、使い方は多種多様。セーブポイントのない場所でのセーブはもちろんのこと、レアアイテムを落とすモンスターとの戦闘前にセーブしておけば入手できるまで何度もチャレンジできるし、経験値の高いモンスターに出会った瞬間にセーブしておけば逃げられる心配もなく確実にレベルアップが狙える。つまり「簡易レジューム」としても使えるのだ。しかもセーブ＆ロードはボタン１つ押すだけでいい。左右対称のボタン配置になっているため上にカートリッジスロットが付いているGBAでも下に付いているGBA SP/GBm/NDSでも、どれも同じ操作感で使用することができる（NDSではGBA専用ゲームにのみ対応）。

予定標準価格は6,090円（税込み）とちょっと高めだが、ひと足早くサンプルを試用したところ、めちゃくちゃ便利。ボタンも押しやすいので、慣れればそれこそゲーム感覚でレジューム機能を使いこなせる。GBAからの発売が予定されている『ＦＦⅣ』なんかだととくに重宝しそうだ。

※発売時の製品の仕様は若干変更になる場合があります。

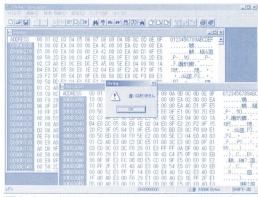
ブートケーブル以外にもF2Aリンカー、メモリースティックなども検証しましたが、どれもきちんと動作します。GBmは外部拡張コネクタの形状こそ違うものの、GBA/SPとの互換性はかなり高く、コネクタを変換しさえすれば、既存ツールの使用にも不具合はまずないでしょう。

BIOSも同じなので互換性は完璧

ブートケーブルが動作したので、念のためBIOSの吸い出し＆コンペアを行ってみました。結果は予想どおり、従来のGBA/SPとまったく同一であることが判明〈写真９〉。このことからもGBmの互換性の高さは完璧と言えるでしょう。

蛇足ですが、GBm専用ワイヤレスアダプタをGBA/SPに接続してみましたが、こちらも問題なく動作〈写真10〉。また自作した変換コネクタにノートPCのUSBコネクタから＋５Ｖを供給したところ、GBmの充電が可能なことも判明しました〈写真11〉。

GBm専用通信ケーブルが発売されれば、GBm用オスコネクタが２個同時に手に入ります。この２個のコネクタを使用すれば、よりスマートな「変換コネクタ」と「USB充電ケーブル」が作れるでしょう。これで既存ツールの使用も電源供給もこれまでどおりとなります。ユーザーとしてはGBm専用通信ケーブルの発売が待ち遠しいところですね。

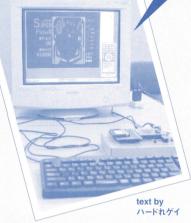
〈写真８〉自作変換コネクタを用いて、GBA/SP用のブートケーブルUSBをGBmに接続。同様にほかの周辺機器も使えるはずだ。

〈写真９〉GBmとGBA/SPのBIOSはまったく同じ。互換性はバッチリだ。

〈写真10〉逆に、GBm専用ワイヤレスアダプタは、GBA/SPでも使用することができる。

〈写真11〉ノートPCのUSBコネクタから＋５Vを引き出せば、GBmに充電することが可能。

●Jリーグの川崎フロンターレVS大宮アルディージャ戦の来場者に抽選でガンプラがプレゼントされたらしい。（東京都世田谷区／快調）㊓プレゼントされたのは「RX-78-2ガンダム Ver.ONE YEAR WAR 0079」。限定モデルにしとけばガンオタも集客することができたのに！

アーケードゲームのほか、PC-8001なども詰め込める

ワンチップMSXも実現可能？

レトロハードをFPGAで再現する!!

ワンチップMSXが、5000という最低予約台数に達しなかったため商品化されなかったのはご存じのとおり。「予約注文が5000に満たなかったら、あのN氏が数を補填して発売する」ってことにもなってたはずだが、それもどうやら反故になってしまったようだ。東京ゲームショウ2005で改良版がひそかに公開されていたとも聞くが、それも実現するかどうかはアヤシイところ。というわけで、そのMSXすらまさしくワンチップに収めることも可能なハード、「FPGA」に注目してみたい。アーケードゲームもPC-8001も、あるいはX1やCommodore64も、これひとつで再現することが可能なのだ。

text by
ハードれゲイ

■万能ハードウェアのFPGAとは？

「FPGA」という言葉を、見たり聞いたりしたことがあるでしょうか？　――ゲーム機の中には必ず「カスタムIC」と呼ばれる部品が入っていますが、これはゲームの画面や音を出すための専用ICとして莫大なお金をかけて開発されたもの。専用のICなので、別の目的（例えばカーナビなど）に使用することはできません。これに対して「FPGA」と呼ばれるものは、使用目的に応じて内部のロジックをプログラムすることが可能。このことによって、ゲーム機として機能させたり、カーナビとして活用したりすることができるのです。

〈リスト1〉参考ソースコード

```
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
// A/B Divider
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

reg [CNT_A_BITS-1:0] cnt_a;
reg [CNT_B_BITS-1:0] cnt_b;
reg carry_a , carry_b;
reg unlock_a , unlock_b;

always @(posedge clk_a)
begin
  // Divider
  cnt_a  <= (cnt_a==div_a) ? 0 : cnt_a + 1;
  // Carry out
  carry_a <= (cnt_a==div_a);
  // lock ditect
  if(cnt_a==LOCK_A_CNT) unlock_a <= phase_a;
end

always @(posedge clk_b)
begin
  // Divider
  cnt_b  <= (cnt_b==div_b) ? 0 : cnt_b + 1;
  // Carry out
  carry_b <= (cnt_b==div_b);
  // lock ditect
  if(cnt_b==LOCK_B_CNT) unlock_b <= phase_b;
end
```

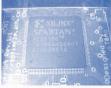
※FPGAのロジックを記述するソースの一部。Verilogと呼ばれる論理記述言語で書かれている

専用のカスタムICは開発するのに何千万円もかかってしまいますが、FPGAはパソコンが1台あれば、フリーのソフトウェアを使って開発することが可能。アマチュアにとっては、まさに夢のようなデバイスなのです。

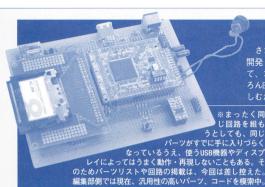
■ハードウェアなのにハンダ付け不要

ハードウェアの開発というと、ハンダ付けを思い浮かべる人も多いでしょうが、FPGAではハンダ付けは必要ありません。FPGAには、デジタル信号を処理するゲートと、各々のゲート間を接続するための配線が大量に詰まっています。そして、この配線の仕方を変更（プログラム）することで、目的の回路

〈写真1〉EZ-FPGA。XILINXの10万ゲートFPGA「SPARTAN2」を搭載。PLL ICを搭載しているので任意の周波数を生成することもできる。キットで6,980円。

〈写真2〉MINI EZ-USB（2,980円）を接続することで簡単にコンフィグレーションすることが可能。

〈写真3〉EZ-FPGAに搭載されているXILINXのSPARTAN2（XC2S100）。

●上戸彩の兄貴もニートなんだってね～。ちょっと親近感が湧いた（笑）。（埼玉県春日部市／道端の雑草）㊞お兄ちゃんは上戸彩から君付けで呼ばれてるんだってね。うらやましいなぁ～（笑）。上戸彩が妹だったらニートでもいいかなと思ってしまいます。

※まったく同じ回路を組もうとしても、同じパーツがすでに手に入りづらくなっているうえ、使うUSB機器やディスプレイによってはうまく動作・再現しないこともある。そのためパーツリストや回路の掲載は、今回は差し控えた。編集部側では現在、汎用性の高いパーツ、コードを模索中。

ワンチップPC-8001

さまざまなロジックを書き込めるFPGAだが、これはkwhr0氏が開発した、PC-8001を再現するもの。基板は2階建てになっていて、コンパクトフラッシュにゲームなどを詰め込んでいる。もちろんBEEP音も再生可能だ。だれのためにでもなく、ただ自分で楽しむためだけに開発したものだという。

世界にはFPGAワンチップでX1（日本!!）やCommodore64、AppleⅡを再現している人もいる。MSXを自力でワンチップ化することだってもちろん不可能ではない。たしかに、すぐにワンチップMSXを開発するのはきわめて難しいと言えるが、easyなところから始めて、ちょっとずつ高い階段を昇っていくのもいいのではないだろうか。

●kwhr0のページ――――http://www.geocities.jp/kwhr0/

（ロジック）を構成することができるのです。ハンダごてを握る代わりに、たとえば〈リスト1〉のような、FPGAのロジックを表現するためのソースコードを作成することでハードウェアを完成させることができます。

■アーケードゲーム機をFPGAで実現

〈写真1、2、3〉はオプティマイズ（http://optimize.ath.cx/index.html）が開発・販売するEZ-FPGAという安価なFPGAボードです。これはニンテンドーDSのセーブデータ書き換えや、Xboxのフラッシュ書き換えなどでおなじみの「MINI EZ-USB」と組み合わせて使用します。PCと接続すれば、簡単にFPGAをプログラムすることができます。

EZ-FPGAには10万ゲートのFPGAが搭載されていて、PCからロジックを転送することで、『スペースインベーダー』や『パックマン』といったアーケードゲームを完全に再現することができます〈写真4、5、6、7、8、9〉（これらの作成方法はオプティマイズのHPを参照）。もちろんPC単体でも、『MAME』などのエミュレータを使用してアーケードゲームを楽しむことはできますが、ハードウェアレベルで再現するアーケードゲームには、また格別の楽しさがあります。10万ゲートのFPGAでは、『スペースインベーダー』など初期のアーケードゲームのほか、MSXをワンチップで実現することも可能です〈写真10〉。

今後は数百万ゲートのFPGAでも数千円で手に入るようになるでしょう。この規模であれば、往年のレトロPCといえるX68000やPC-9801、アーケードゲームの『アフターバーナー』や『ストリートファイター』なども動かすことができそうです。自宅で体感型のきょう体ゲームが楽しめる日も、そう遠くないことかもしれません。

〈写真4〉FPGAの規模を小さくしたCPLDを搭載するカメレオンUSB。USBを搭載しているのでゲームカートリッジの吸い出しなどに利用できる。

〈写真5〉EZ-FPGAに4Mビット SRAMボードを接続。抵抗を使って白黒ビデオ信号を作る。Intelの8ビットCPU、8080をエミュレーションしている。

〈写真6〉名古屋撃ちなどで有名な『スペースインベーダー』。

〈写真7〉そして懐かしい『ルナレスキュー』。

〈写真8〉EZ-FPGAに直接256Kビット SRAMを接続。抵抗を使ってRGBで出力する。Zilogの8ビットCPU、Z80をエミュレーション。『パックマン』などが動作する。

〈写真9〉『パックマン』。

1UP HIGH SCORE 2UP
00
CHARACTER / NICKNAME
-SHADOW "BLINKY"
-SPEEDY "PINKY"
-BASHFUL "INKY"
-POKEY "CLYDE"
400
・10 PTS
● 50 PTS
© 1980 MIDWAY MFG. CO.
CREDIT 0

〈写真10〉商品化が中止となってしまったワンチップMSX。

●「頭文字D」の映画はクソだったわ…。（愛知県刈谷市／クローン）㊥制作スタッフはちゃんと原作を読んでないんでしょうね。キャラの設定は原作と全然違うし、ストーリーもめちゃくちゃだし。せめて、あの緊張感のないバトルシーンは何とかしてほしかった。

》新改造ツール「エックスターミネーター クラシック」で

ファミコンゲームを改造しよう

レトロゲームといえばファミコン。ファミコンといえば改造。ってわけじゃないけど、ゲームテックからこのほど、新しいファミコンゲーム改造ツール「エックスターミネーター クラシック」が登場することが決定。ガワもできていないまだ"できたてほやほや"のそのカートリッジ基板を借り受けて、一足先に機能や使い勝手を試してみた。

text by キモリーマン

今回新たに発売される「エックスターミネーター クラシック」(以下XT-C)は、これまでのファミコンゲーム改造ツールと同様、形状はカートリッジ式(借り受けたのは基板のみで、ガワはまだできあがっていないが…。ちなみにメインにはXILINXのCPLD、XC95144XLが使われている)〈写真1～3〉。

使い方はカンタン。まずXT-Cの上部に、プレイしたいゲームカートリッジを接続。あとはこの二階建てになったXT-Cをファミコン本体に通常のゲームカートリッジのように挿入するだけ〈写真4〉。最後に電源をONにすれば、インターフェイス画面が表示されるはずだ〈写真5〉(ファミコンのスペックのせいかもしれないが、インターフェイスはちょっとショボイ…)。

■セーブデータを最大15個まで管理

基板の写真を見ればわかると思うが、XT-Cにはボタン電池が取り付けられている。すでにいまとなってはファミコンカートリッジのバックアップ電池はほとんど切れてしまっているはずだが、そうしたゲームを遊ぶときはこのXT-Cがファミコンカートリッジのバックアップ機能に代わってセーブしてくれる。代わってセーブしてくれるから、「まだバックアップ電池は切れていないけど、"あのころ"のセーブデータを消したくない」という場合にだって使える。最大で15個までセーブデータを管理できるので、さまざまな使い方が可能だ〈写真6〉。

■名作・大作はおおむね網羅

これだけでも便利だが、XT-C最大の特長はやはりゲーム改造機能だろう。内蔵された改造コードは約100タイトルのファミコンゲームに対応(改造コードの総数は約300)〈写真7～9〉。マッパーの問題もあって一部動作しないゲームも含まれているとはいえ、大作や良作、珍作など、プレイするであろうゲームはほとんど網羅されていると言っていい〈リスト1〉。もちろん最新ゲームの改造ツール同様、新規にコードを登録することも可能だ〈写真10〉。

1 2 3

4

●ゲームボーイミクロでプレイする『スパロボJ』はイイ!(福島県郡山市/5朗)編普通のGBAだとちょっと恥ずかしいけど、ミクロなら全然OKだよね。やっぱ『スパロボ』はリセット、コンティニューを多用するソフトなのでロードの短いROMカートリッジの携帯ゲーム機が一番!

ただし注意しておきたいのは、改造コードは4つまでしか有効にできないこと。コードの選択肢も多いし、新規に改造コードを追加していくこともできるが、5つ以上同時に有効にすることはできない〈写真11〉。なので片っ端から改造したい人は、資金やステイタスなどをいったんMAXにしてとりあえずセーブ。そのあと無敵などのコードを有効にしてセーブデータから続きをプレイするのがいいだろう。

なお、内蔵されてない改造コードは製品発売後、ゲームテックのHP（http://www.gametech.co.jp/）や紙媒体を使って順次公開される予定だという。また『VirtuaNES』やプロアクションロッキー用の改造コードとも互換性があるとのことなので、サポートにも期待が持てそうだ。

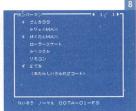
■スローモーション機能も搭載

このほかX-TCにはスローモーション機能も搭載されている。ゲーム開始時にゲームスピードを選べば、難易度の高いシューティングゲームやパズルゲームでも難なくクリアできるだろう〈写真12〉。しかもゲームの途中でもスピードを変化させられるスイッチがX-TC本体側面に付いているので、ラスボスが出てきたときや追い込まれたときだけスローモーションにする、といった使い方も可能だ〈写真13〉（この場合、有効にした改造コードの効果も消える）。

このようにX-TCは、ゲーム改造はもちろん、ほかにもさまざまな機能を備えている。価格はちょっと高めだが、レトロゲームのプチブームが訪れている現在、使い方しだいではプライスレスな活躍を見せてくれることだろう。

エックスターミネーター クラシック

●予価：10,290円　●発売：11月下旬予定
●問い合わせ先：ゲームテック（http://www.gametech.co.jp/）
※製品の仕様は若干変更になる場合があります。

5
6
7
8
9
10
11
12
13

〈リスト1〉収録予定タイトル

アイスクライマー／イーアルカンフー／1942／イメージファイト／ウィザードリィ／ASO／エキサイトバイク／エクセリオン／SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語／SDバトル大相撲 平成ヒーロー場所／エレベーターアクション／オバケのQ太郎 ワンワンパニック／影の伝説／仮面ライダー倶楽部／カラテカ／がんばれゴエモン からくり道中／機動戦士Zガンダム ホットスクランブル／キン肉マン マッスルタッグマッチ／グーニーズ／クォース／グラディウス／グラディウス2／クルクルランド／ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境／ゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦／けっきょく南極大冒険／月風魔伝／ゴルフ／コンボイの謎 戦え！超ロボット生命体トランスフォーマー／沙羅曼蛇／三国志／さんまの名探偵／スーパー魂斗羅／スーパースターフォース 時空暦の秘密／スーパーチャイニーズ／スーパーマリオUSA／スーパーマリオブラザーズ／スカイキッド／スターソルジャー／スペランカー／聖飢魔Ⅱ 悪魔の逆襲／聖闘士聖矢 黄金伝説／ゼビウス／戦場の狼 THE WAY TO VICTORY！／ソロモンの鍵／ソンソン／ダービースタリオン 全国版／第2次スーパーロボット大戦／ダウンタウン熱血物語／高橋名人の冒険島／タッグチームプロレスリング／ダンジョン＆マジック SWORDS OF ELEMENT／チャレンジャー／超時空要塞 マクロス／ツインビー／つっぱり大相撲／ディグダグ／ディグダグ2／テトリス／デビルワールド／ドアドア／Dr. マリオ／ドラゴンクエスト／ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々／ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…／ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち／ドラゴンスピリット／ドラゴンバスター／ドルアーガの塔／忍者ハットリ君 忍者は修行でござるの巻／忍者らホイ！ 痛快うんがちょこ忍法伝!!／熱血格闘伝説／熱血高校ドッジボール部 サッカー編／バーガータイム／ハイドライドスペシャル／バトルシティ／バベルの塔／バルーンファイト／半熟英雄／火の鳥 鳳凰編 我王の冒険／飛龍の拳2／プーヤン／ファイアーエムブレム／ファイナルファンタジー／ファイナルファンタジーⅡ／ファイナルファンタジーⅢ／ファイナルラップ／ファミコンウォーズ／ファミコンジャンプ／ファミリーボクシング／フィールドコンバット／フォーメーションZ／ベースボール／ヘラクレスの栄光／星のカービィ 夢の泉の物語／ボンバーマン／魔界村／マザー／マリオオープンゴルフ／マリオブラザーズ／六三四の剣 ただいま修行中／女神転生／女神転生2／魍魎戦記MADARA／桃太郎伝説／妖怪道中記／ヨッシーのクッキー／ロードランナー／ローリングサンダー／ロックマン3／ロックマン4／ワルキューレの冒険 時の鍵の伝説

●最近、自分のなかで少女漫画がブームです。何かオススメはありますか？（愛知県名古屋市／マクー）㊢少々古いですが「イタズラなKiss」はイチオシ。主人公である琴子の頑張る姿には何度も励まされました。辛いときに読むと自分も諦めずにがんばろうって思えてくるんですよ。

お手軽・簡単 レトロハード蘇生術

愛しのゲーム機にザ●リク!!

壊れてしまった数世代前のゲーム機や、ネットオークションなどで入手したもののまったく動かなかったゲーム機などを処分してしまおうと思っている人もいるのではないか？　ちょっと待った!!　これから紹介する蘇生術をひととおり試してからでも遅くはない。せっかく手に入れた愛しのハードだからこそ、最後まで手を尽くしてみようじゃないか!!

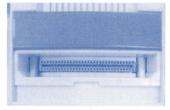
Text by Y技師

対象ハード｜**ファミコン・スーファミ・メガドラ・PCエンジンなど**

ROMカートリッジを使用するハードの蘇生術

ファミコン・スーパーファミコン・メガドライブなど、ROMカートリッジを挿し込んでゲームをプレイするハードにとって、もっとも多い症状が読み込み不良。これは、ハード、カートリッジ両者コネクタ部分の接触端子の表面に、汚れや傷、とくに経年変化で酸化膜ができて通電しにくくなって起こる。表面の汚れや傷は燃料用アルコールを綿棒に含ませ、接点を丹念に拭けばいいが、表面に膜ができるほど古いハードやカートリッジになると、それだけでは動かないものが多い。

ではどうすればいいかというと、プロが産業機器の修繕用に使っている接点洗浄剤や接点復活剤を使えばいいのだ。接点洗浄剤、接点復活剤の違いは、後者のほうがキレイになりすぎるので、定期的に使わないと余計に被膜ができやすくなる。よって「接点洗浄剤でダメだったら接点復活材を試す」というスタンスがベストだといえる。

両者とも使いかたは簡単。洗浄スプレーを端子に吹きつけ、1分後に拭き取り、もう一度スプレーする（コレがコツ）。できれば綿棒に液を付け、ゴシゴシ擦るほうが、細かいところもキレイにできる。注意点を挙げるとすれば、液体は通電性を持つので、吹きつけた液体が必ず乾いてからハード（およびカートリッジ）を使用することだ。

経年変化で酸化膜ができてしまったファミコンのカートリッジコネクタ部分。ここをなんとか復活させたい！

接点洗浄剤であるサンハヤト製「リレークリーナーRC-224」（1,100円）と接点復活剤であるサンハヤト製「接点復活王PJK-40」（680円）。

綿棒に直接つけてゴシゴシ擦ればこのとおり！　一気に膜（汚れ）が落ちるぞ！

頑固なヤニを落とす秘密兵器！

ファミコンやスーファミに付着してしまったタバコのヤニ。だが、秘密のスプレーをかけるだけで、あっという間に頑固なヤニ汚れがホントに落ちてしまうのだ！　それがサンハヤト製の「ハヤトール290g FCR-290」。

まず、洗いたい部品をバラしてプラスチックだけにしておく。そしてスプレーし、2～3分待ってから雑巾で拭き取るだけで汚れが簡単に落ちてしまう。ヤニコーティングされた表面は新品同様にぴかぴかになるぞ。ただし「日焼け」には効果がないのでその場合はリューターかヤスリで研磨しよう。

スプレー後2、3分経ったらこのようにていねいに拭き取ろう。

ハヤトール290g FCR-290（570円）。PCパーツショップやDIYショップで購入可能。

●『天外魔境ZIRAIA』といえば、故・塩沢兼人さんが演じた大蛇丸の声はどうなるんだろう？（岡山県倉敷市／タイヤ）㊙声優は子安武人さんに変更されるようです。ファンとしては複雑ですが、塩沢兼人さんのためにも子安さんにはすばらしい演技を見せてほしいですね。

対象ハード｜ファミコン

ファミコンコントローラの蘇生術

最近、ちまたにファミコンコントーラ風のUSBパッドがあふれかえっている。その代表とも言えるのが、サンワサプライ製のUSBパッド「JY-P1R」だ。

誕生から20年以上の月日を迎え、ファミコンコントローラのボタンがへたってきている人も多いのではないか？　58ページで桃田氏が説明したように中古ファミコンが安く入手できるとはいえ、昔から使っている愛着あるファミコン本体をずっと使っていきたいと思うのはゲーマーとして当然だろう。そこで、この話題のサンワサプライ製USBパッドの部品を移植して、純正コントローラを蘇生させよう。

右の写真を見てほしい。この2つ、外見だけにとどまらず、中身もそっくり（笑）。「ファミコンコントローラから型起こししたんじゃない？」と思わずにはいられないほどだ。

細部を見ていく。USBパッドの十字キー用ゴム接点は、色こそ違うものの形はまるっきり純正コントローラと同じ。ズレ防止の穴までピタリ一致。「すごい！」の一言だ（鋳型流失したのかと思うぐらいそっくりである）。

またSTART／SELECTボタン用のゴム接点も材質も形もまったく同じであった。

というわけで、まずSTART／SELECTボタンを移植しよう。純正コントローラの基板を接点洗浄剤で拭き、ゴム接点をUSBパッドのものと交換すれば新品同様になるという寸法だ。

続いて、A／Bボタン。USBパッドのボタンはC／Dボタンがあるのでさすがに違うが、穴ピッチが一緒なのでハサミで切って両面テープで純正コントローラに固定すればOK。余ったC／Dボタン部は予備として取っておこう。

ついでにプラスチックでできたボタンも傷ついていたら交換すればいい。この場合、USBパッドのボタンのほうがじゃっかんブレ止めが大きい。少しヤスリか、カッターで削るといいだろう。

このUSBパッド「JY-P1R」は全国のいろんな家電量販店やPCショップで入手できるので、地方に住んでいても簡単に純正コントローラの保守部品が入手できるというわけ。オールドゲームファンは数個GETしておいても損はない！（本来のUSBパッド＋αの使い道もあるしね！）。

ファミコン　JY-P1R

上がサンワサプライ製のUSBパッド「JY-P1R」（市場価格1,200円）。左の純正コントローラにそっくり！

基板

ファミコン

ワンチップになるなど、大幅な進化とコストダウンが計られている。

十字キーのゴム接点

ゴムの材質はシリコンゴムに進化しているものの、サイズ、位置、ゴム磁性帯部分までまったく同じ。

START／SELECTボタン

ファミコン　JY-P1R

違いを見つけるのが難しいほど同じ。

A／Bボタンのゴム接点

ボタン数は違うがピッチ（間隔）が同じなのでこのように切り取って移植すればOK！

ファミコンコントローラも蘇生完了！

すべてのパーツを完全移植。あとはガワをかぶせるだけだ！

●野口みずき日本新記録おめでとう！（福島県いわき市／金太朗）㊎レースでのタイムは世界歴代3位の記録ですが、ラドクリフ選手の世界記録とは4分近くも差があります。走る途中に失禁しながらも野口選手のタイムを上回っているラドクリフ選手は怪物だと実感しました。

対象ハード｜ファミコンディスクシステム

ディスクシステムの駆動用ゴム蘇生術

ファミコンディスクシステムはしばらく使わないとすぐに使えなくなってしまう。それは、プレイステーション2のトレイ部と同様、駆動に黒輪ゴムが使われているからだ。ゴムは摩耗が激しいので、1～2年に一度は交換しないとまともに動かなくなってしまうたちの悪いしろもの。

この黒輪ゴム、交換はいたって簡単。本体底面にある6個のネジを外し、上カバーを取ると「MITSUMI」製のクイックディスクが見える。このドライブの中をよく見ると黒輪ゴムが入っているのでこれを交換すればいいのだ。

ポイントは、交換時にヤニを落とす秘密兵器として紹介した「ハヤトール」などを綿棒に染み込ませ、カッシャーをまず清掃すること。そうしないと古いゴムカスで滑ってまともに読み込まなくなってしまう。あとは古い黒輪ゴムを持って秋葉原にある千石電商（http://www.sengoku.co.jp/）などで同じものを探そう（10個で1,000円程度）。ちなみに千石電商は通販もしてくれるので頼もしい限りだ。

ネジを外し、ガワを開けるとこのようにMITSUMI製のドライブが見える。慎重に取り外そう。

カッシャーをクリーンアップ。これを怠るとすぐに読み込み不良が起こるぞ。

交換方法は、まず左のようにドライブのネジを外して黒輪ゴムを通し、続いて右のようにドライバーなどを使って慎重に滑り込ませるだけだ。

対象ハード｜ゲームボーイ、ゲームボーイカラー、ワンダースワンなど

携帯ゲーム機のボタン蘇生術

ゲームボーイなどの比較的ボタンが小さいハードの蘇生には、先ほどのUSBパッドの部品を流用してもいいが、金額の安い100円ショップの電卓などからパーツ取りを行うのがベターだ。

移植の対象となる電卓の選びかたにもコツがあり、あまりに安っぽいものを買うとゴムパットでなくフィルムの接点タイプなので流用できない。ボタンがゴムタイプのものを選ぶようにしよう。

まず、新しい部品として利用する電卓のゴム磁性帯部分をカッターでていねいに剥ぎ取る。次に携帯ゲーム機側の古いゴム接点も同様に剥ぎ取る。こちらはゴム接点以外を傷つけないよう十分注意すること。あとはソニーボンド（ゴム用接着剤）で電卓のゴム磁性帯を接着すればOKだ。

最後に基板部分を接点洗浄剤で拭くことを忘れずに。なお、ゲームボーイは古いわりに精密な部品が多いいため、開けただけで接触不良が起こりえる。そのときは電源まわりのハンダを当て直したり、電源スイッチを洗浄剤で拭いたりしてみよう。

100円ショップで見つけたゴムパッド式の電卓。このゴム磁性帯をゲームボーイに移植してみる。

電卓のゴム磁性帯部分をカッターで剥ぎ取る。切り口が水平になるよう注意が必要。

ゲームボーイの十字キー部分からへたったゴム磁性帯を剥ぎ取る。

たった105円でゲームボーイのボタン蘇生完了！

あとは電卓から切り取ったゴム磁性帯をソニーボンドなどでくっつければOK！

●まんがライフオリジナルに連載中の「ういういDays」にハマってます。（埼玉県久喜市／いい肉）㊫も潮と妙子のういういしさにドキドキしながら読んでいます。妙子の天然ぶりがいいですね。ドラマCD発売も決定したので、いずれアニメ化されそう。

対象ハード｜ゲームボーイ、ゲームボーイカラー、ワンダースワンなど

携帯ゲーム機「水ポチャ」からの蘇生術

ゲームボーイやワンダースワンなどの携帯ゲーム機を持ち歩いていて、「水溜まりやトイレや洗面所に落としてしまった！」なんてことはないだろうか？　こんなときでも慌てずに行動すれば、ご臨終させなくても済む方法がある。これは最新のニンテンドーDSやPSPでも同じなので覚えておいて損はない。

まず、本体から（充）電池を取り、タオルでガワを拭く。次にネジを外し、中の基板を取り出す。そして、またタオルでポンポンと基板を叩くように拭き取る。ここで、「エアダスター（フロン）」の登場。水滴を全部吹き飛ばしてしまおう。もしエアダスターを持ってなければ、ドライヤーで基板が焼けない程度に乾燥させる。ここまで来たら焦らず2～3日ほど風通しのいい日陰かエアコンが効いた部屋に置いておこう。焦ると失敗するので触るのは我慢。

その後組み立てれば、かなりの確率で動くようになるぞ（ちなみに海水に落とした場合は、すぐにばらし、水で洗ったあと、液晶・スピーカ以外を灯油に付けよう。少しは直る確率が上がるのだ）。

エアダスターはPCのホコリ飛ばしにも使えるので１本持っておくと便利。大手家電量販店などで2,000円程度。

任天堂ハードは蘇生できる可能性が高い！

任天堂携帯ハードに見られる「F1」「F2」端子。ここをジャンパしてみよう。

また、運悪く水ポチャしてすぐに電源を入れてしまったりなどして動かなかくなった場合は、任天堂ハードには「保護ヒューズ」が入っているので、そこをハンダでジャンパすればOK。基板上に「F1」「F2」などと書かれてあるので、テスターで動通していないほうをハンダ付けしよう。この蘇生術を行えば、「メーカー保証はなくなる」ので、あくまでも自己責任で。もっともメーカー修理だと修理代で中古が１台買えてしまうけどね！

対象ハード｜プレイステーション

ワケありプレイステーションの蘇生術

まだまだ遊べるプレイステーション（以下プレステ）。そのなかでもデバステやMODチップ付きのプレステだと、へたってきてもむやみに捨てるのはもったいないし、メーカー修理はまずできない。ちなみにへたる箇所は以下が多い。

❶電源ユニットのコンデンサのパンク
❷CDピックアップの出力低下
❸JOY PADコネクタ部の接触不良

これらのへたりは、パーツを交換しさえすれば直る。さて、それら交換パーツをどこで入手するかといえば、某大手古本店チェーンや中古ゲーム屋で普通のプレステ本体が100～2,000円という格安価格で売られているので、本体ごとまとめ買い、そこから健康なパーツを取るのだ。

また、パーツ取りに使用するプレステは、蘇生対象となるプレステと同じ型番がいいに決まっているが、こんなところにデバステがあるわけがない。その場合は背面のパーツが同じものを選べばOK（同時期の開発機はその後の量産機と部品がほとんど同じになっている）。写真のデバステの場合はSCPH-3500以前の型番を選べばいいのだ。

あとは、ネジを外してガワを取り外せば、簡単に交換に取り掛かれる。交換時の注意点を挙げるとすれば、CDのピックアップのフィルムケーブルは非常に切れやすいということ。また、本体を開けたときは、ついでに内部を清掃したり、レンズも「ハヤトール」などを使って綿棒できれいにしておこう。

左がデバステとSCPH-3500の背面、右がデバステとSCPH-7000の背面を比べたところ。左のようにパーツが同じ型番を使おう。

プレステ解体時に一番取り扱いに気を付けるのがこの薄いフィルムケーブルだ。

●PSPの『頭文字D』は操作しづらそうだ…。（兵庫県姫路市／千年の時）編 東京ゲームショウでプレイしましたが、やはり画面も暗くて見づらいいし、操作性もよくありませんでした。やっぱ『頭文字D』はハンドルコントローラーでプレイできないとおもしろくない！

パチモノファミコンボックス VIDEO STATIONに夢を見た

Text by 編集部周辺ファミコン同好会

15年ほど前、100円玉を入れると10分ほどファミコンゲームを楽しめた機械がラブホテルや旅館に設置されていたのを覚えている人もいるのではないか？　この機械、その名も「ファミコンボックス」。業務用のファミコンで、れっきとした任天堂純製のハードだ。現在ではいくつかのレトロゲームショップやネットオークションなどで見かけることができるにとどまっている。

そんなファミコンボックスについて、われらファミコン同好会がいろいろな調査を行っていたところ、ちょっと変わったファミコンボックスが存在するという情報を掴んだ。さっそくその実態を調査するべく、秋葉原に向かった。

これは純正品？ パチモノ？

秋葉原のとあるPCショップ。情報を提供してくれたのはここの店長さんだった。しかもそのちょっと変わったファミコンボックスは店長自身が所有しているとのこと。さっそく見せてもらうことに。ん？　なにか違和感が…。ファミコンボックスの特徴についてはあらかじめ以下のような情報を仕入れていたのだが、

ファミコンボックスの**特徴**

- 本体の色が灰色
- 15種類のゲームが遊べる
- 本体横に100円玉を入れるコインボックスが付いている
- 本体正面に「FAMICOMBOX」と「Nintendo」のロゴが入っている

それと比べてこのちょっと変わったファミコンボックスは…

今回入手したファミコンボックス（？）の**特徴**

- 本体の色が黒
- 6種類のゲームしか遊べない
- 本体にコインボックスが付いていない
- 本体正面に「VIDEO STATION」というロゴが入っている もちろん「Nintendo」のロゴはなし

という有り様。まったく別ものではないか。店長に「これ、思いっきりパチモノじゃないですか！」と伝えたところ、「そのとおり。じつは、私は本物のファミコンボックスも持っているんで、はじめからパチモノだとわかってたんだよ。でも、本物のファミコンボックスについては雑誌やネット上でもたくさん情報が出てるでしょ？　このVIDEO STATION（以下VS）は、あんまり情報が出ていないし、いちおうラブホテルや旅館で稼働していたみたいなんだ。純正品じゃないこれを扱ったほうがゲームラボらしいでしょ（笑）」との返答が。そんなふうに言われれば、こちらも黙っているわけにはいかない。「わかりました。持って帰ってちょっと見てみますよ」と答え、店を飛び出した。するとすぐに不吉な一言が飛んできた。

「あ、それ鍵がなくて、10年ほど開けたことないから」

◆

編集部に持ち帰り、このパチモノファミコンボックス、VSを眺める。本体側面・背面からはコントローラ2つ、電源ケーブル、RFスイッチが出ている。正面のプレートには電源ボタンとリセットボタン、そしてゲームタイトルが表記された小さなプレートとダイヤルが付いている。電源を入れ、ダイヤルを遊びたいゲームタイトルに合わせればゲームを遊ぶことはできた〈写真1〉。いちおうゲームは遊べたものの、中身がどうなっているかを見るためには本体を開けなければならない。しかし鍵はない。どうすればいいのか…。そ

●いまごろ南央美さんを好きになりました。ただ、何となく好きという程度ですが。（岐阜県各務原市／大天上降下）㊢央美ちゃんファンなら彼女の著書「おみたま通販便」は読むべし！　彼女の私生活はもちろん、家族やペットのことも詳しく書かれているし、とても楽しめますよ。

〈写真1〉試しに電源を入れ、VS本体のダイヤルを『S.マリオブラザーズ』に合わせると見事に起動した。

〈写真2〉特殊工具を使って解錠。早業だ!!

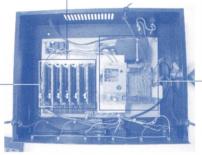
んなとき、ふと閃(ひらめ)いたのだ。灯台元暗し。隣にラジオライフ編集部という名の最強のピ●キング集団がいるじゃないか！　さっそくVSをラジオライフ編集部に持っていったところ、ものの10秒、簡単に開けてしまったのだ〈写真2〉。恐る恐るフタを開け、中を見たところ、驚くべき光景が待ち構えていた。

初公開！これがVSの中身だ!!

カートリッジスロット

カートリッジ挿し込み部分からスロットの6つ付いた別基板につながっている。おそらくオリジナルパーツはこのスロットの付いた基板だけ。ダイヤルを回して選んだROMカートリッジにだけ通電させ、ゲームを起動させるという仕組み。

ROMカートリッジ

挿さっているカートリッジはなんとファミコンカートリッジのデッドコピー（自由に書き込みのできる白ロム。サイズも同じ）。「ギャングライター（複数のROMイメージを同時に書き込めるROMライター）」などを使ってROMイメージを書き込んだのであろうか？

外観はおろか、中身にもどこにも製造メーカー名が記載されていない。しかし電圧や使用しているチップなどから見て、このVSはおそらく国内メーカー産であろうと考えられる。

メイン基板・電源

メイン基板、電源はともにファミコンのものをそのまま使用している。電源は純正アダプタが丸ごと入っていた。

ファミコンそのものの中身、ROMカートリッジスロットが6つあり挿し込む形状は同じ……ということは自分の好きなROMカートリッジを用意すれば6 in 1が簡単に作成できるではかろうか!?　さっそく大好きな『ダービースタリオン』のROMカートリッジを用意し挿し込んでみたところ、見事に起動。ダイアルを回せばすぐにほかのゲームにも変換できた〈写真3〉。続いて、『燃えろ！プロ野球』のROMカートリッジを挿入。無事に起動したのだが、ダイアルを回してもほかのゲームに切り替わらない。これは、『燃えプロ』のROMカートリッジにプロテクトかバンク切り替えが搭載されているからであろう。VSで6 in 1を作るさいには、プロテクトやバンク切り替えの搭載されていないROMカートリッジを使用すれば問題ない。ただし、これはROMカートリッジを見てみなければわからないが。

検証を終えて…

VSの中身も見られたうえ、オリジナル6 in 1も作成できた。このことを店長に伝えたところ、「ローテクだけど、発想がすばらしい！」との評価が返ってきた。たしかにこの時代、みんながファミコンブームに乗っかろうと必死だったのだ。“ちょっとしたアイデアを商品につなげる”。ファミコン純正品をそのまま利用したことはあまり褒められたことではないが、VSはそんな熱かった時代を見事に体現し、いま再び思い出させてくれた、1つの生き証人なのだ。

6 in 1も自由自在!!

〈写真3〉あらかじめ挿さっているROMカートリッジを抜いて挿し替える。この要領ですべてのカートリッジを好きなものに挿し替えればオリジナル6 in 1の完成だ（ちょっとデカイけど）。

マニアのお宅訪問

Nintendo64 カートリッジ御殿を拝見！

取材◎編集部

Nintendo64、通称N64。1996年6月23日に任天堂から発売されたハードだ。同時期に活躍したプレイステーションには出荷台数で大きく水を開けられ、ファミコン時代から続く任天堂のゲーム業界盟主の座をソニー・コンピュータエンタテインメントに明け渡してしまった悲劇のハード。しかし、ゲームディスク隆盛時にあえてロード時間の少ないROMカートリッジを採用したことで任天堂ファンならずとも多くのゲームファンに愛されたハードでもある。

そんな愛すべきN64のROMカートリッジをフルコンプリート（全入手）した男がいた。本誌連載の「エミュレータ党宣言」やGBA、GCの改造コードサーチでおなじみのねこかぶ氏である。

「ぜひ、この目で見たい！」

そう考えたわれら取材班は、一路ねこかぶ氏の住む愛知県へと向かった。

◆

「なんだこれは!?」

ねこかぶ氏の部屋を訪ねてすぐにわれわれの目に飛び込んで来たのは250本以上のN64カートリッジの山だった。そのスゴさを読者のみんなに伝えるためにいろんなフォーメーションを組んでみた〈写真1、2、3、4〉。

〈写真1〉フォーメーション①「せいとん」

〈写真2〉フォーメーション②「ピラミッド（高）」

〈写真3〉フォーメーション③「ピラミッド（低）」

〈写真4〉フォーメーション④「ガサガサー」

●KOTOKOを紅白歌合戦に出場させたい！（京都府京都市／守護神）㊜先日発売されたシングル「4 2 I-a will-」がミリオンヒットすれば可能かも。これはホントに明るい名曲なんで、ぜひいろんな人に聞いてほしい！　みんなでCDを買ってKOTOKOを紅白に出場させよう♪

一目でわかる!

275本のカートリッジとはこんなにスゴイ!

スゴ過ぎる…。さっそくいろいろと話を聞いてみた。

──これいったい何本あるんですか?

ねこかぶ氏(以下 ねこ) えーと、いま現在全部合わせると275本です。国内で発売されたN64のソフトが197種類なので一見ダブっているように見えますが、別バージョン❶も含めて集めているので、実際はほとんど1本ずつしか持っていません。

──なんでコンプリートしようと思ったんですか?

ねこ そうですねぇ…。私は昔からN64は好きでしたが、昔からこんなに集めていたわけではないんです。持っていたのはせいぜい十数本程度。そこからN64をコンプリートするに至るにはいくつか理由があるんですが、一番の原因は"エミュレータ"の存在ですね(笑)。私、N64と同じくらいエミュレータも好きなんですよ。もちろんエミュレータでゲームをプレイするには所有するカートリッジからマジコンなどを使ってROMイメージを吸い出す必要があるわけで。間違ってもネットから違法にダウンロードしちゃうのはだめですよー(笑)。

さて当時、ゲームボーイは「GB XChanger」というマジコンがあったので簡単に吸い出すことができたんですが、私の大好きなN64に関しては「DoctorV64」とか「CD64」とか4万~5万円もする高価なマジコンしかなくて、まったく手が出なかったんです。N64エミュを使うことをあきらめていたんですが…。しかしある日、そんな大金を使わなくても数千円で買えるN64用PAR3❷をアップグレードさせることで簡単に吸い出せることがわかって「大金払わなくても吸い出せる!」とか「違法ダウンロード? 何それ? 俺は合法的にエミュレータを使ってるんだぞー!!」みたいなちょっとした優越感もあって、吸い出しのおもしろさにはまってしまいました(笑)。ちなみにこの「N64用PAR3を使ったROMイメージ吸い出し方法」はゲームラボに掲載されたこともあり、それから編集部とのお付き合いができたりもしたんですよねぇ(笑)。

フルコンプリートには大義名分があった!!

──なるほど。こうしてN64のROMカートリッジのとりこになっていったんですね。

ねこ そうです。それでN64のROMイメージを吸い出したいがためにN64のカートリッジを集め出したんです。そのころでだいたい30~40本程度。で、ROMイメージを吸い出しているうちに、正常に吸い出せても『GoodN64』❸でリネームされないゲームがいくつかあるのに気づいたんです。たとえば『オウガバトル64』や『パワプロ6』などがそう。調べていくとそういう吸い出しミスが報告されているタイトルがけっこうあるらしく、それだったら「私が全部集めて吸い出してどれだけ間違いがあるか確認してやる」って感じで。このとき初めて全部のN64カートリッジを集めようと決意しました。あとはまぁ知っているお店を片っぱしから回って、持ってないN64カートリッジを買い漁るの繰り返しです。

──これまで、どれくらいお金を投資されました?

ねこ 昔はこづかいやお年玉を工面して買っていましたが、バイトするようになってからはあまり気にせずどんどん買ってます。総額は…あまり考えたくないですが、かなり。30万円くらいかなぁ?

──30万円! ねこかぶさんをそこまで夢中にさせるN64の最大の魅力ってなんですか?

ねこ う~ん、やっぱりカートリッジやハードとかの形❹とか(笑)。

──けっきょく形ですか!!(笑)。

❶別バージョン
一部のソフトはバグ修正などで販売時期により内容がじゃっかん違うものがある。たとえば『星のカービィ64』はバージョン違いが4種類も存在し、ねこかぶ氏はお店の人に在庫を見せてもらって何とか見つけたそう。

❷N64用PAR3
大人の事情で掲載時(2001年9月号)はN64用PAR3ではなく、海外版のゲームシャークを使っての検証記事だった。「掲載された当時、秋葉原からN64用ゲームシャークが姿を消し、ヤフオクで数万円で取り引きされる様は見ていて楽しかった」とはねこかぶ氏の弁。

❸『GoodN64』
ROMのリネーマーでROMが正常にダンプされたかチェックできるツール。N64用以外にも、GBA、SNES用などさまざまな種類がある。

❹形
数あるN64カートリッジの中で、数少ない変わった形のカートリッジである『マリオのふぉとぴ~』がねこかぶ氏の一番のお気に入りなんだとか。

●この号が出るころにはホークスはリーグ優勝しているだろうか。(福岡県北九州市/鷹戦士) 編 今年は「あぶさん」の作者水島先生のためにも優勝してほしい! 昨年、「あぶさん」での「リーグ優勝はじつは夢だった」というオチは悲惨でしたから(泣)。

ファミコン徹底活用術

ファミコンで小遣いを稼げ!

ファミコン本体はヤフオクでいくらで買えるかご存じだろうか? 簡単に言うとピンキリだ。1円で買えることもあれば数千円することもある。「1円で買って2,000円で売れば大儲けじゃね! アツくね!」というわけで、ファミコン売買による小遣い稼ぎを試みた。 Text by 桃田 十三

CASE 1 ファミコンで小遣い稼ぎは可能なのか?

「オークション統計ページ(仮)(以下、統計ページ)」(http://www.aucfan.com/)というサイトがある。このサイトの「一括検索」ではヤフオク、BIDDERS、楽天フリマ、WANTED、ぐるぐる、ジャニスコといった6つのサイトで売買された商品の落札価格を簡単に知ることができる。ひとことで言うと「とても便利なサイト」だ。といっても、ヤフオク以外のサイトでの取り引き数は非常に少ないため、検索結果はめったにヒットしない。もっぱらの使い道は「ヤフオクでの相場を知る」になる。

「統計ページ」でファミコンの落札価格を調べてみたところ、ファミコン本体の最低落札価格は1円。パチンコ屋に落ちている球は1つで2.5円から4円になるから、ファミコン1台はそれ以下の価値ということだ。しかし、ヤフオクならばファミコンはいつでも1円で買えるのかというと、そういうわけではない。むしろ1円で買えるほうがめずらしい。では、いくらくらいが相場なのだろうか?

ひとことで「ファミコン」といっても、本体のみで出品されているものや数十本のソフト付きのもの、たんなるジャンクなど、ヤフオクでの出品形態はさまざま。常識的に考えれば、ケーブル類完備でソフトがたくさん付いているものが高くなりそうである。実際にその傾向は強い。しかし、そう単純ではないのがヤフオクのおもしろさ。ケーブル類完備でソフトが数本付いても200円以下のこともあれば、アダプターも何も付かず動作確認もされていないジャンク扱いの本体が1,000円の値段をつけることもある。必ずしも状態のいいものが高く、そうでないものが安いとは限らないのだ。

■オークション統計ページ(仮)

ファミコン売買に限らず、ヤフオクを利用するならば、最低限このサイトには目を通しておきたい。ヤフオクでの相場が簡単にわかる。

似たような条件のファミコンでもタイミングによって落札価格は大きく変わる。

これはつまり、「状態のよいものを安くゲットして、買った値段以上で売れば儲けられる」ということにほかならない。これを徹底すればファミコン成金だって夢ではないという結論になるはずだ。

●子供は女の子が欲しい! 女の子が産まれる可能性を高くする方法ってあるのかな?(長崎県佐世保市/クリスチーナ) 編も女の子のほうがいいな〜。パソコンや、テレビから出る電磁波をいっぱい浴びると女の子が産まれやすくなるという噂を聞いたことがあります。

CASE 2 ヤフオクでのファミコン相場は？

では、ファミコンの場合、具体的にはいくらなら安くて、いくらなら高いと言えるのだろうか？「統計ページ」で8月中旬から9月中旬の1か月間に取り引きされたファミコン本体50台の売買価格の統計を取ってみたところ、平均落札価格は約1,700円ということが判明した（新品に近い状態の四角ボタンの初期型ファミコンが13万円を超える値段を付けていたが、これは除外）。

1,700円という平均価格はジャンク本体のみの出品やソフト数本付きのファミコンまでひっくるめているので少々乱暴な数値ではあるが、先にも述べたとおり必ずしも状態のいいものが高い値段をつけるとは限らない。現にソフトはまったく付かず、本体のみで6,250円をつけているケースもあったし（出品者の説明を読む限りでは状態もよさそうだったが、商品の写真はなし）、そうかと思えば、ACアダプターとRFスイッチのほかにソフトが3本付いて600円だったこともある。

なお、6,000円以上の価格を付けることはごくまれで、一番多い落札価格帯は1,000円から2,000円の間。もっと細かく言えば、1,000円台の前半が目立つ。計算上の平均は1,700円だが、「ファミコン本体の落札相場は1,500円程度」と考えて差し支えないだろう。

1,500円で売れるということはそれ以下の値段で落札すれば儲けられる可能性が高い。「1,000円で落札して1,500円で売れば500円の儲け！」と言いたいところだが、それでは赤字必至。ヤフオクで商品を落札するときには落札価格のほかに送料と振り込み手数料を忘れてはいけない。

四角ボタンで状態のいいファミコンには13万円超の値段が付くこともある。将来や老後のことを考えて、自分のゲーム機は丁寧に取り扱おう。

ファミコンはソフト付きで出品されることも多いが、必ずしもそれが高落札価格につながるとは限らない。また、レアソフトを持っている場合はソフト単体で出品したほうがいい。

送料はいくらか？　これは荷物の送り手と受け取り手の住所によって変わってくるが、ファミコン1台ならだいたい700円から1,000円といったところだろう。振り込み手数料のことも考えなければならない（カコミ記事参照）。

けっきょく1つの商品を落札するためには商品の落札価格のほかに送料＋振り込み手数料として1,000円程度の費用が余分にかかってしまう。ファミコンを1,500円で売ると仮定すると、500円で落札できたらトントン、それ以下ならば黒字化の達成だ。以上のことを考えると、できれば100円以下、百歩譲って300円が入札額の限界と考えるべきだろう。

POINT! 300円以下のファミコンを狙え

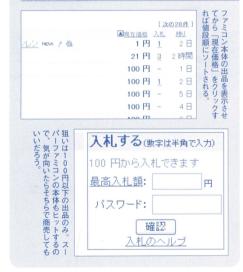
■振り込み手数料を安く済ませる

振り込み手数料はバカにできない。1回の取り引きで数百円くらいしか利益が出ないのに振り込み手数料に何百円もかけているようでは話にならない。そこでオススメなのが新生銀行だ。新生銀行ならばネットからの振り込み手数料が1か月に5回までならタダ（以前は何回振り込んでもタダだったのに…）。それ以上の取り引きをするならばジャパンネット銀行がオススメ。ジャンパンネット銀行間の振り込みならば手数料は一律52円（他行へ振り込む場合、3万円未満なら168円、3万円以上は262円）。ヤフオク利用者はジャパンネット銀行に口座を持っている人が多いので、安く済ませられることが多い。

CASE 3 激安ファミコンを落札する

ここまでの計算上では、ファミコンを1台100円で落札できれば400円儲かることになる。「たった400円…」と思う人もいるかもしれない。しかし、400円の儲けでも100台売れば4万円、1,000台売ったら40万円の儲けだ。「1000台売るのにどれだけ手間がかかるんだ！」というヤボなツッコミはなしだ。

では、100円以下で落札することを目標にして、実際にヤフオクでファミコンを購入することにしよう。まずはヤフオクで「ファミコン本体」で検索。出品物の一覧が出てくるので、「現在価格」の部分をクリックして出品物を値段の安いものから表示させる。ざっと見たところ、「ジャンクファミコン」といいつつ、最初の値段を500円に設定しているものが多いが、500円以上の出品物は無視。狙い目はあくまでも100円以下である。薄利多売なのでとにかくたくさんのファミコンを入手することが望ましい。100円以下のファミコンを見つけたら片っ端から入札して、あとは落札されるのを待つだけ。

入札作業を終えて数時間後、Yahoo！からメールが届いた。筆者よりも高値をつけた人間が現れたらしい。すぐにそのページにいって、相手よりも高い値段をつけようとしたところ、相手は自動入札でさらに上の値段を提示してきた。100円以内で済ませたかったが、ついつい熱くなってしまい、300円まで突っ張ってみた。しかし、相手の設定限度額はさらにその上。これ以上張り合っても仕方がない。その場はあきらめたのだが、ほかの商品にも高値更新のお知らせメールが。

すぐにそのページにもいったところ、高値更新していたのはさっきのファミコンと同じID。自分以外にも激安ファミコンを買い漁っている人間がいるとは…。同じIDということは300円以下での入手はほぼ絶望的。予想通り相手は自動更新で300円以上の値段を付けている。けっきょく、5台入札したファミコンはすべて同じIDが高値更新。ファミコンを300円以下で買うのは思ったほど簡単ではない。

激安ファミコンは壊滅状態になったが、12台まとめて出品されているジャンクファミコンを発見した。現在の価格は4,000円。12台で4,000円ということは1台あたり約333円。限度額よりも高いが、これにも入札。12台まとめて送ってくれるなら、1台あたりの送料と振り込み手数料はかなり安くなる。送料を2,000円と計算すると1台あたりにかかる費用は約500円。1円のファミコンを1台落札するよりも割安だ。

その後も数日間、激安ファミコンの入札を繰り返してみた。100円以下で入札できるファミコンの新規出品は1日あたり2台から5台程度。そして、かなりの確率でそれらは300円以上の値段をつけて落札されていく。ちなみに筆者が入札したファミコンを片っ端から高値更新していたIDは2,100円で落札し

■ライバルは多い

Yahoo!から「高値更新」の案内が届いた。ライバルはほかにも激安ファミコンに入札している模様。けっきょく高値を更新できずに断念。

■狙いは激安ファミコンのみ

ファミコン本体の出品を表示させてから「現在価格」をクリックすれば値段順にソートされる。

狙いは100円以下の出品のみ。スーパーファミコンの本体もヒットするので、気が向いたらそちらで商売してもいいだろう。

●「イヴ」シリーズ5年ぶりの新作が発表されましたね。（山口県下関市／ドン）㊢「イヴ バーストエラー」が名作すぎるため、なかなかそれを超える作品が出なかったこのシリーズ。売り上げも続編を出すたびに落ちてきているし…。今回はどうなる!?

た模様。300円ではまったく相手にならなかったというわけだ。

そんなことを１週間ほど続けていると14台のファミコン本体の入手に成功。あとはこれを出品すればいい。

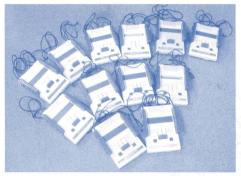
■落札したファミコン

落札物	落札価格	送料	振り込み手数料
ファミコン本体のみ１台	1円	550円	Yahoo!かんたん決済198円
ファミコン12台＋ファミリーベーシック１台	4,000円	1,400円	Yahoo!かんたん決済198円
ファミコンとディスクシステムセット	100円	1,270円	Yahoo!かんたん決済128円

CASE 4 本当に儲かったのか？

あらためて落札物を見たところ、筆者が落札したのはお世辞にも状態がいいとはいえないものばかり。そろいもそろって、真っ黄色。おかしい。ソフト付きのきれいな状態のものにもたくさん入札したのに、なんでこんなのしか…。状態を気にせず値段だけを見て落札したのがまずかったか。

見た目はともかく、動作はどうか。いちおう、すべてのファミコンの動作を確認したところ、動いたのは14台中の８台。いくら動作は保証しないと言っても動かないにもほどがある。また、動く本体８台に対して、RFスイッチは４つ、ACアダプターは２つと、かなり中途半端な状況。こいつらを7,845円以上で売らなければ赤字なんだけど…。

で、結果からいうと惨敗。もっとも高く落札されたのがACアダプターとRFスイッチのついた完品で220円。そのほかについては書いてもしょうがないだろう。なぜ、こんな目に遭ったのか？

ファミコンの形をしたプラスチックの塊がたくさん。これがお金の山に見えた時代もありました。

商品の情報
現在の価格: 220 円
残り時間: 終了（詳細な残り時間）
落札者:
数量: 1
入札件数: 5（入札履歴）
開始価格: 100 円
入札単位: 10 円
出品地域: 東京都
開始日時: 10月 3日 14時 29分
終了日時: 10月 6日 23時 29分
オークションID:
注意:
・早期終了する場合があります。
・海外発送はしません。(Seller will not ship internationally.)

今回の最高落札額220円。その金額よりも５人もの人が争ってくれたということに感謝したい。

★敗因①「統計ページ」がダメ！

まず、「統計ページ」を参考にした時点で間違っている。「統計ページ」に載っているのはあくまでも落札されたものの値段。落札すらされないものはそもそも載らないのである。実際に現在開催中のオークションを見てみるといい。入札ゼロのファミコンのなんと多いことか！

★敗因② 落札品がダメ！

動かないファミコンを欲しがる人はかなりまれ。１円で動かないファミコンを手に入れるくらいなら、500倍の費用をかけても動くファミコンを買う人のほうが多い。

以上のことより、ファミコンで小遣いを稼ぐなどという罰当たりなことを考えてはいけないという結論に至った。ファミコンはあくまでもゲームで遊ぶための機械。よいこのみんなはこんなバカなまねはしないように！

●好きな娘にフラれて、何もやる気が起こらない…。部活もサボってるし。(静岡県浜松市／orz) ㊔にも昔そんなときがあり、そのとき顧問の先生から言われた言葉が「恋に走るな、グラウンドを走れ」でした。まあ、君も彼女を振り向かせられるようグラウンドを走れってことです！

安くゲットしたいなら足で探せ
レトロゲーム探索記

「電脳街やオークションでは高くて手が出ないプレミアソフトも、地方の店なら驚きの価格で入手することができる」といった話をよく聞く。本当なのだろうか？　真相を探るため、東京から少し足を伸ばしてレトロゲーム探索の旅に出てみた。 text by ファミロボ太

秋葉原や日本橋などのレトロゲーム専門店やネットオークションでは相変わらず手が出しづらい価格で並ぶプレミアソフトたち。とはいっても、レトロゲームの価格は相場があってないようなもの。少し都心部から離れたゲームショップを回ってみると、意外とお手頃な価格で入手することができる。というわけで、とくに目的の店を定めず目に付いた店を片っ端から攻めるという、無計画きわまりない方法で千葉をターゲットに探索の旅へ出発！

地方探索を行う場合、車や自転車など小回りの効く乗り物は必須。免許のない人は運転の得意なお兄さんと仲良くなっておこう。

千葉県C市に突入！

1店目｜CD・ゲームの複合店

PS2やDSの新作が並び、いかにも中古に力を入れてなさそうな店内。しかしこういう店こそ、レトロゲームが投げ売り価格で見つけやすい。確認するとGBのソフトが180円から！　スーファミソフトの数も意外と多く、なかなか出だしは好調だ。

■購入タイトル

●少年忍者サスケ（スーファミ）
・秋葉原価格：2,980円　購入価格：1,180円
サンソフト製の和風アクション

●キャリアエース（スーファミ）
・秋葉原価格：3,980円　購入価格：780円
太平洋戦争が舞台の一風変わったフライトシミュレータ

●スパイVSスパイ とらっぱーず天国（GB）
・秋葉原価格：1,480円　購入価格：180円
『スパイVSスパイ』シリーズのGBオリジナルタイトル

2店目｜リサイクルショップ

店の外観はゲームとはまったく縁がなさそうだが、いざ店内を回ってみるとゲームを適当に詰め込んだ棚を発見！　レアソフトなどは期待していなかったが、ファミコンのディスクカードが１枚50円（『テニス』『F1レース』など）。めずらしいソフトではないが、この価格なら何枚買っても損はしない。リサイクルショップは乱雑な陳列と適当な価格が基本なため、意外な穴場となる。

■購入タイトル

●ディスクカード（『テニス』『麻雀悟空』など）４枚
・秋葉原価格：480～1,980円　購入価格：50～100円

3店目｜おもちゃ屋

街道を走っている最中に目に入ってきたマリオとソニックが並ぶ古びた看板。「これは！」と期待しつつ店内に入ると…店じまい寸前のようなスカスカの品揃え。もしかしたら、閉店セール実施直後だったのかもしれない。けっきょく、ここでは店の奥に見えた新品スーファミソフトを無理やり頼み込んで購入するだけに終わった。

■購入タイトル

●平成 新・鬼ヶ島 前編（スーファミ）
・秋葉原価格：980円　購入価格：200円

●彼女とのアレのときに間違えて違う女の子の名前を呼んでしまった…。（大分県中津市／大失敗）編 次に失敗したときは「俺たちの子供は○○って名前がいいと思ったんだ！」っていう逃げかたはどうですか？　愛がさらに深まり一石二鳥かも。

4店目｜古本・おもちゃ・ゲーム・CD複合店

冒頭で「とくに目的の店を定めず」と書いたが、じつはこの店だけは事前に調べておいた。「MSXソフトまで置いてある」との情報通り、店内にはほぼ全種類のソフトと周辺機器、ハードがずらりと並ぶ。秋葉原や日本橋などのレトロゲーム専門店でなくてもこれほどの品数が揃っているのは驚き。実際、ディスクシステム本体＋ディスクカード10枚で6,000円といったそれなりの掘り出し物もあるし、かなり期待できそうだ。

しかし実際にソフトを見てみると…店側がレトロゲーム専門店の価格を相当勉強しているのか、安いソフトはそれなりの安さだが、プレミアのつくソフトは秋葉原とたいして変わらない値段。攻略本にも当時の定価以上の値をつけている。ガラスケースに陳列されているタイトルはけっこうな値段で、まさに"飾り物"状態。品揃えは豊富だが、掘り出し物といえるソフトは発見できずじまい。けっきょくここでは何も購入せず、店をあとに…。

ソフトだけでなく、本体やケーブル類なども展示されており、品揃えは非常に豊富。レアソフト以外を探すならこの店でも十分に事足りる。

レアなものは見当たらず…

5店目｜チェーン展開する古本屋

先ほどの店ではたいした収穫がなかったものの、気を取り直して次は小さめの古本屋へ。マンガがメインで、ゲームはおまけ程度の扱いなのに、意外と品揃えがいいのが驚きだ。しかもレトロゲームはほとんどが1,000円以下に抑えられているうえ、値札から30%引きのサービスを開催中という大チャンス。ここぞとばかりに目ぼしいソフトを購入。ちなみに1,000円以上のソフトはなぜか10%引き。普通逆なのでは？

C市内をぐるっと回ったものの、まだまだ戦果は物足りない。時間はないが、さらなる掘り出し物を求めて次の街へと向かった。

■購入タイトル

●オホーツクに消ゆ（FC）
・秋葉原価格：1,980円　購入価格：480円

●探偵 神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件（FC）
・秋葉原価格：1,980円　購入価格：480円

●キャラバンシューティングコレクション（SFC）
・秋葉原価格：1,480円　購入価格：680円
『スターフォース』『スターソルジャー』『ヘクター87』が1本に

●ぽっぷるメイル（SFC）
・秋葉原価格：980円　購入価格：480円
日本ファルコム製アクションRPG

すでに空は暗くなりつつ…

掘り出し物を見つけるまでは…！

次の街へGO！

千葉県I市で見たものは…!?

6店目｜街道沿いの大きな古本屋

移動中に見つけた看板を頼りに店を探すものの、辿り着けないまま30分が経過。コンビニの店員さんに道を聞きようやく目的地に到着した（ちなみに道に迷った場合は、コンビニか宅配便業者の出張所で聞くと地元民しか知らない場所でもわかりやすい）。

店内を周回すると、無造作にワゴンに放り込まれたレトロゲームの山を発見できたので端からチェックしていくと、1本数百円のソフトの山のなかに『サマーカーニバル'92烈火』（18,000円）や『熱血！すとりーとバスケット』（12,000円）といった高額のシールが貼られたソフトが転がっているではないか！　ゲームの相場を知らない人が見たら、値段のつけ間違いだと思うに違いない。さすがに1万円を超えるソフトには手を出せないので、やや安めのソフトを購入するにとどめておいた。なかでも3,000円以下で売られていた『アイドル八犬伝』はモノが少ないだけに十分“買い”レベルの掘り出し物。ついに運が向いてきたか!?

プレミアタイトルが目の前に!

■購入タイトル

●アイドル八犬伝（FC）	
・秋葉原価格：4,980円	購入価格：2,940円
●もっともあぶない刑事（FC）	
・秋葉原価格：3,980円	購入価格：1,330円
同名のドラマをゲーム化。末期のソフトなので数が少ない	
●ガンナック（FC）	
・秋葉原価格：2,980円	購入価格：1,155円
『ザナック』や『アレスタ』で有名なコンパイル製STG	

7店目｜大手ゲーム・CDチェーン店

勢いに乗ってもう1店！　ここは相場を知る人間からすれば信じられないくらい安い価格でレトロゲームが並ぶことがめずらしくないチェーン店として有名。それだけに期待も大きい。さっそく調べると…なんとガラスケース内に有名なプレミアソフト『メタルスレイダーグローリー』が8,980円という破格値で並んでいた！　たいていの店で2万円以上の値はつくというのに…。1万円以下で陳列されているのを見たのは初めてだ。店員に頼んで箱のなかを調べさせてもらうと、説明書だけでなく、シールやポスターなどの付属品も完備。この手のプレミアソフトは保存状態次第で値段が上下するが、ラッキーにも極上品だった。最後の最後で、レトロゲームの神は微笑んだのだ。

あのレアタイトルが完品状態で8,980円!

■購入タイトル

●メタルスレイダーグローリー（FC）	
・秋葉原価格：24,800円	購入価格：8,980円
●スウィートホーム（FC）	
・秋葉原価格：2,980円	購入価格：980円
●蒼天の白き神の座（PS）	
・秋葉原価格：3,980円	購入価格：980円
登山を題材としたSLG。題材が珍しいためかあまり見かけない	

探索が終わって…

1つを除いて目的の店も決めず、見切り発車で1日に7店を回っただけだったが、レトロゲーム探索の旅としては予想以上の成果だった。少し都心を離れただけでもこの通り、掘り出し物がザクザクと見つかる。そう、地方こそお宝が山のように眠る最後の桃源郷なのだ。近くのショップからでもいい、ぜひ探索を始めてみてほしい。

今回入手したソフトをプレゼント!

- アイドル八犬伝
- キャリアエース、平成 新・鬼ヶ島 前編、キャラバンシューティングコレクション、ぽっぷるメイルのSFCソフトセット
- もっともあぶない刑事、ガンデック、ディスクカード4枚のFCセット

以上を各1名にプレゼント！　官製ハガキに欲しいタイトルと今まで買った中で一番安かったゲームを書いて編集部「レゲープレゼント係」に送ってください。なお当選の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。締切は11月30日到着分まで。

●「藍より青し」連載終了。ムダに長かったな〜。（熊本県八代市／ぱんだ）㊢最初の展開なんかはスゴくいいと思ってたんですが、途中から延々と続く花菱薫のヘタれぶりには怒りすら覚えました。なぜ、二度もアニメ化されたのか不思議でなりません。

デジタル エンタテインメントショップ
GAMES'ARK
ゲームスアーク
お 気 軽 に
ご注文は 電話 FAX インターネットで
パソコンにアドレス送信！
最新情報を配信！メルマガのお申し込みはホームページまたはメールにて
http://www.gamesark.co.jp
掲載商品はほんの一例です。この他にも多数お買得品を用意しております！
■代金引換
商品お届け時払い
送料全国一律（525円）
+代引手数料（315円）
下記からお支払い方法がお選び頂けます。
・現金
・クレジットカード
・デビットカード
その他お支払い方法もあります。お問い合わせください。
ゲームを120％楽しむ魅惑のアイテム勢ぞろい！詳しくはHP、カタログを見てね★
無料 商品カタログ好評配布中！
最新の商品カタログが欲し～い…と思ったら
ご希望の方は、下記メール、電話、FAX宛にお気軽にお申し付けください！
ゲームアクセサリ新商品続々入荷中！ゲットするなら今！！
目にラクシートM
品番:2700
2枚パック
シリコン装着 貼り直し可能
AR加工 反射低減
新商品
ゲームテック
ミクロ用
液晶画面保護シート
画面クッキリ！貼っても見やすい！
525円（税込）を
GA特価 472円
GOOD PRICE
プロテクトフィルムキット for GBM
品番:7639
2枚パック
シリコン装着 貼り直し可能
クリーニングクロス付き！
新商品
ユーゲーム
ミクロ用
液晶画面保護シート
交換用のフィルムとともに合計2枚入り！
420円（税込）を
GA特価 378円
GOOD PRICE
CYBER・フルフェイスシート
品番:2688
3枚パック
スクイージーカード付き！
クリーニングクロス付き！
新商品
サイバーガジェット
ミクロ用
液晶画面保護シート
液晶画面を含むフェイスプレート全体用！
609円（税込）を
GA特価 548円
GOOD PRICE
ゲームポーチM
品番:2701 ブラック
品番:2702 ブルー
品番:2703 グレー
クリーニングクロス付き！
2種類の収納ポケット
Wファスナー 180度開閉
新商品
ゲームテック
ミクロ用
多機能ポーチ
多機能で安心して持ち運べる！
945円（税込）を
GA特価 850円
GOOD PRICE
CYBER・クレードルPRO
品番:2671
仰角調整可能
新商品
サイバーガジェット
PSP用
クレードル
PSPをコンパクトAV機器として活用！
2,310円（税込）を
GA特価 2,079円
GOOD PRICE
ほこり入れま栓P
品番:8718
柔らかなシリコン素材
クリアブラック クリアホワイト
新商品
ゲームテック
PSP用
ポートプロテクトキャップ
ゴミやホコリの進入をこれ1つで完全ブロック！
336円（税込）を
GA特価 302円
GOOD PRICE
クリンポーチ クマVer.
限定品
品番:8730 PSP用（ブルー）
品番:8731 PSP用（ピンク）
品番:1918 DS用（ブルー）
品番:1919 DS用（ピンク）
限定クリーナープレゼント中！
ゲームテック
PSP用／DS用
クマのマーク入り
クリーニングクロス装着ポーチ
今だけ！ゲームテックオリジナルの限定「クマ」モバイルクリーナープレゼント！
GA特価 1,050円
着けたままプレイ！ディスクラップ
品番:3706
5枚入り
ゲームテック
CD／DVD用
CD/DVD用ディスク保護カバー
ディスクをキズから守る！着けたままでプレイ！
1,260円（税込）を
GA特価 1,134円
GOOD PRICE
連射まんまミーヤ！2
品番:3326
人気商品
ゲームテック
PS2用・PS用
連射&リプレイアダプタ
機能も大幅に追加してパワーアップ！
4,200円（税込）を
GA特価 3,780円
GOOD PRICE
CYBER・プロアクションリプレイ3
品番:2626
16MUSBドングル付属
メディアプレイヤー
サイバーガジェット
PS2用
裏技ツール
人気商品
内蔵コードが新しくなって新登場！
10,290円（税込）を
GA特価 7,980円
22%OFF
エックスターミネーターエクストリーム
品番:3321
当店人気No.1
タダコーシステム対応！
ゲームテック
定番商品
PS2用
PS2用裏技ツール
PAR用コード、生コードも使える！
7,140円（税込）を
GA特価 6,380円
GOOD PRICE
エックスターミネーターアドバンス2
品番:1917
DS用 SP用 アドバンス用 本体対応
タダコーシステム対応！
ゲームテック
人気商品
GBA用
GBA用裏技ツール
内蔵コードが新しくなって新登場！
6,090円（税込）を
GA特価 5,481円
GOOD PRICE
PvrAlex
10月下旬発売予定
品番:3329
Memory Stick PRO Duo/Memory Stick Duo対応
etc フジワークテクニカ事業部
予約がお得！
H.264/AVC対応メディアレコーダー
次世代画圧縮技術搭載家庭用メディアレコーダー！
65,100円（税込）を
今だけ！
予約特価 59,800円
10%OFF
BeatPal Stand FM Wave
品番:8733
10月発売予定
予約がお得！
ゲームテック
PSP用
FMトランスミッター搭載スピーカー付充電スタンド
FMで聴ける！スピーカーでも！クレードルとしても！
9,240円（税込）を
今だけ！
予約特価 7,392円
20%OFF
ネオファミ
（特別限定カラー：クリムゾンレッド&ホワイト）
品番:2403
新商品
ゲームテック
FC用
FC用ゲーム互換機
ネオファミに限定カラー新登場！レッドLED！
3,990円（税込）を
GA特価 3,480円
GOOD PRICE
アーマード・コア 1/72scale プラスチックキット ミラージュ C01-GAEA（ガイア）
品番:50044
パーツ数：347（約）
マルチカラーキット
（6色予定、一部透明パーツ使用）
コトブキヤ
©1997-2005 FromSoftware,Inc
V.I.（ヴァイリアブル・インフィニティ）シリーズ
拡張パック ウェポンユニットも同時リリース予定！
11月発売予定
GA特価 2,940円
新商品
一万円（税抜）以上のお買い上げで 送料・着払い手数料無料
PM4時までのご注文は（在庫商品で料金着払い時のみ）当日発送
買って、ためて、得しよう！ポイントシステム
■ゲームスアーク通販センター お電話・FAXでのご注文・お問い合わせ
[営業時間]平日／11:00～20:00 日・祝／10:00～19:00
TEL 092-533-7036
FAX 092-533-7037
安心サポート
お問い合わせ専用メールアドレス
Mail info-moc@gamesark.co.jp
〒810-0012 福岡県福岡市中央区白金1丁目8番27号
本社：スペックコンピュータ株式会社 〒810-0012 福岡県福岡市中央区白金1丁目8-28
お問い合わせはお気軽に！
●この広告に記載されている名称は各社の商標又は登録商標です。●記載されている価格は税込み価格です。●広告有効期限：平成17年10月31日

※ 北米版Xbox本体で動作します。 国内XB ＊そのまま国内版Xboxで動作します。

北米版Xbox用ソフト

北米版XBOX本体 ¥26,800

187 ライド オア ダイ ¥7,800

ビッグマーサ トラッカーズ2 ¥3,980

バーンアウト リベンジ ¥7,600

カーベラス アウトドア アドベンチャーズ ¥4,980

デルタフォース ブラックホークダウン ¥7,800

イービルデッド リジェネレーション ¥3,980

ハルク アルティメット デストラクション ¥7,600

キングダムアンダーファイア ヒーローズ ¥6,800

インディゴ プロフェシー ¥6,800

モータルコンバット シャオリンモンクス ¥7,600

モトGP3 ¥6,800

ナムコミュージアム 50thアニバーサリー ¥3,980

ナスカー06 トータルチームコントロール ¥7,600

スクービードゥー アンマスクド ¥4,980

アウトロウ テニス ¥3,980

NHL2K6 ¥3,980

ワールドシリーズ オブ ポーカー ¥4,800

マッデンNFL06 ¥7,600

NHL06 ¥5,800

ゴーストリコン2 サミットストライク ¥5,600

ダークウォッチ ¥7,600

アジア版Xbox用ソフト

国内XB ＊そのまま国内版Xboxで動作します。

デルタフォース ブラックホークダウン ¥6,800

ゴーストリコン2 サミットストライク ¥5,500

新作随時入荷中!!

北米版ゲームボーイアドバンス用ソフト

＊そのまま国内版GBA/GBA SPで 動作します。

ボードゲーム クラシックス ¥3,980

センチピード/ブレイクアウト/ウォーローズ ¥2,980

ダニーファントム ザ アルティミットエネミー ¥5,800

コネクトフォー/パーフェクション/トラブルゲーム ¥2,980

ドラゴンボールGT トランスフォーメーション ¥5,800

ガントレット/ランパート ¥2,980

ハーベストムーン モアフレンズ オブ ミネラルタウン ¥5,800

キムポッシブル3 ¥5,800

マッデンNFL06 ¥4,980

マーブルマッドネス/クラックス ¥2,980

ナムコミュージアム 50thアニバーサリー ¥3,980

ミリピード/スーパーブレイクアウト/ルナランダー ¥2,980

ペーパーボーイ/ランページ ¥2,980

ポン/アステロイド/ヤーズリベンジ ¥2,980

スクービードゥー アンマスクド ¥4,980

リスク/バトルシップ/クルー ¥2,980

スパイハンター/スーパースプリント ¥2,980

ソーリー/アグラベーション/スクラブルジュニア ¥2,980

リジー マクガイア3 ¥4,200

XXX（トリプルエックス） ¥4,980

パワーレンジャーズ S.P.D ¥3,980

シグマスター サガ ¥4,980

スポーツマンズ パック ¥4,980

ザッツソー レイブン2 ¥5,800

北米版ニンテンドーDS用ソフト

国内NDS ＊そのまま 国内版ニンテンドーDSで動作します。

マッデン NFL06 ¥6,800

ナノストレイ ¥4,980

ニンテンドッグス チワワ&フレンズ ¥4,980

ニンテンドッグス ダックスフンド&フレンズ ¥4,980

ニンテンドッグス ラブ&フレンズ ¥4,980

※こちらのソフトは全て輸入品（英語版）となっております。機種により動作条件がありますので、ご確認の上、お求め下さいませ。 ※こちらに掲載されている商品、価格は2005年9月末現在のものです。ご注文前に必ず、在庫、販売価格をご確認下さい。※不良品以外の返品・交換・返金は一切お受けしておりません。《表示価格は全て消費税込み》 ※未成年（21歳未満）の方が通信販売をご利用になる場合は保護者の同意が必要となります。

美少女ゲーム Vol.8 改造CD-ROM

レベル100になる本

これさえあれば、最新125タイトルの全画像がすぐに、観られる。

CD-ROM付き

- ♥ぱすてるチャイムContinue
- ♥花と蛇
- ♥デュエルセイバー ジャスティス
- ♥少女魔法学 リトルウィッチロマネスク
- ♥最果てのイマ/_Summer/つよきす

くろふぁん3GHz/キャラメルBOXやるきばこ/花々の想ひ…/あやかしびと/塵骸魔京/THEGOD OF DEATH/SEVEN -Sympathy for the Fairies-/エンゲージ お姉様と私/魔女っ娘ア・ラ・モードⅡ 光と闇のエトランゼ/D.C.SV限定CD版/姉妹相姦 禁断の家系図/グリーングリーン3/平成粘菌物語 えろ茸/すくみず2/ 桜待坂Stories Vol2/おね・たま～ボクとお姉ちゃんと狐の湯～/未来にキスを ～Standard Edition～/ぱいめが/すたじおみりすいただきじゃんがりあんR/おまたせ！雀バラや♪/雷の戦士ライディ ～淫邪の胎動～

定価1365円
(税込み)

好評発売中

バックナンバー ♥毎号CD-ROMが付いている ホンネレビューがおもしろい

vol.4
定価1575円

ランスⅥ・下級生2・CLANNADをはじめ、'04年春～秋までの470タイトルを収録

vol.5
定価1300円

SoulLink・らいむいろ流奇譚・アリスの館7ほか、'04年末～'05年春のタイトルを収録

vol.6
定価1300円

'05年の春商戦の話題作、ANGEL TYPE・パルフェ ～ショコラ Second brew～など収録

vol.7
定価1300円

スクールデイズ・MilkyWay3など、'05年3月末～5月の新作88タイトルを収録

秋の夜長はゲーム三昧！
秋の長雨はゲーム三昧！
年がら年中ゲーム三昧！
三月兎
SANNGATHU-USAGI
http://www.march-rabbit.com
名は体を表すっていうじゃない？
アタシなんてそのとおりね
パンうさは
パンダなの？うさぎなの？
ダラダラ
ダラダラ
そ…それは限りなくグレーよ…
白黒はっきり分かれてる
HDAdvance3.0+Special SET
・HDAdvance3.0 ・純正ネットワークアダプター（SCPH-10350）
・MAXTOR社製のHDD・SlideCard
SP1 80GB HDD ￥17300-
SP2 120GB HDD ￥18000-
SP3 160GB HDD ￥19000-
SP4 200GB HDD ￥19800-
特盛セット（SP4セット+USB-IDE2in1ケーブルセット）
200GB HDD ￥20800-
SuperCard for SD +512MB SET
￥12960-
SuperCard for SD +1024MB SET
￥16880
NDS DOUBLE POWER PACK
￥1500-
USBEXTREME Special SET for 200GB
セット内容
USBEXTREME V1.0
Maxtor社製HDD(6L200P0)
アルミ製リムーバブルケース
IDE-USBケーブル
￥18900-
掌でひぐらしが鳴く
同人ソフト新作入荷！
ばとるふぁんたじあG
ピカドン政ニの殺っちます
東方花映塚
ヒトガタハッパ
なかない君と贋きの世界
ひぐらし～罪滅ぼし編～
FAITAL/FAKE
幻想曲抜萃
ElePaperAction
はちくまTOK
ばとる☆ふぁんたじあ
東方萃夢想
スーパーロボットファクトリー！
防犯のお供に
￥5980
小型ピンホールカメラ
～AVケーブル出力～
ワイヤレスMINIカメラ
￥9800
ワイヤレスピンホールカメラ
￥12800
マップ
三月兎
チチブ電気
俺コン
ヤマギワソフト館
ツクモモニタ館
セガ
ラオックス
蔵前橋通り
中央通り
JR秋葉原駅
FAX注文の方法！
例
発送/連絡先
〒000-00
東京都千代田区兎町9-9-9
三月 太郎
TEL 99-9999-9999
FAX 88-8888-8888
希望商品
ＧＢＡAdvance ×10
1）発送先の住所、電話番号、お名前を記入
2）電話番号を記入
3）FAX番号を記入
4）欲しい商品名と個数を記入
1～4を記入して
03-3252-5544
宛にＦＡＸ！
送料 梱包サイズ＼地域
関東 東北 中部 関西 中国 四国 九州 北海道 沖縄
60 600 700 700 700 900 1000 1000 1100 1400
80 800 900 900 1000 1200 1200 1300 1300 1600
代引手数料
１０，０００円未満 ４００円
３０，０００円未満 ５００円

代引き・郵便振込・現金書留で5冊以上お買い上げの場合、送料全額無料サービス実施中！

詳しくは次ページをチェック！

http://www.sansaibooks.co.jp/

2005年10月制作

三才書籍　★「もえたん」から「あふがにすタン」へ

あふがにすタン

ちまき ing著　定価1500円(税込み)　送料210円

好評発売中

アフガニスタンが、もし一人の少女だったら。胸にこみあげる、やさしさとせつなさ。最先端の「萌え」と「歴史」が融合した大河コミック。インターネットで話題を呼んだ作品がついに登場。

三才書籍　★これを開かずして、「萌え」は語れない

Lollipop ～ろりぽっぷ～

在庫僅少

POP 著　定価2940円(税込み)　送料340円

「もえたん」や「lunch box」(『電撃帝王』連載）などでおなじみの人気イラストレーター、POP先生のファースト画集。未公開作品からラフカットまで、POP先生入魂のイラストが満載。

三才書籍　★20万部のベストセラーをあなたに

もえたん ～新装版～

好評発売中

もえたん製作委員会 著　定価1200円(税込み)　送料290円

あの20万人が泣いた奇跡の英単語集（もえたん）に描き下ろしイラスト15点追加、索引とイラストピンナップが付きさらに便利になった永久保存版!!

三才書籍　★もえたんオリジナルからさらに進化

moetan II 上・下巻

好評発売中

もえたん製作委員会 著

各定価1000円(税込み)　各送料290円

すべての受験生に捧げる次世代型英単語集。大学受験に必要な重要ワード1600語収録（他、派生語900、熟語＆慣例表現1000収録）。国公立・難関私立校まで幅広く対応。ライトノベル付き。

ご注文＆お問合わせはこちらへ！
〒104-0031 東京都中央区京橋3-14-6 斎藤ビル
☎03-3535-7331

三才書籍　★知のバイオハザードの最新版が2年ぶりに登場

GEKIDAS 激裏情報@大事典 vol.2

激裏情報 著　**定価1980円**(税込み)　送料340円

1万8千部突破

2003年発売のvol.1は、増刷を重ね、5万部を突破。vol.2には新作激裏情報を1000収録。物騒な時代だからこそ、自らの生命と財産を守るために、一家に一冊常備すべし。

好評発売中

三才書籍　★今、封印が解かれた禁断の放送たち

放送禁止映像大全

天野ミチヒロ 著　**定価1365円**(税込み)　送料290円

2万部突破

世の中には、抗議や自主規制などにより放送できない映像が存在する。それらは何を問題視され、封印されたのか？　現在では見ることのできない263の封印作品を時代背景とともに解説。

好評発売中

三才書籍　★本当にモテない「俺」は「電車男」にはなれない。だから…

電波男

3万5000部突破!!

本田透 著　**定価1500円**(税込み)　送料290円

日本人の「恋愛」は、資本主義の道具に成り下がってしまったのか？　もてない男たちのカリスマWebサイト「しろはた」主宰がついに動いた。オタクによるオタクの「恋愛」勝利宣言書。

好評発売中

三才書籍　★日本初! ドーピングによるダイエットレシピ

デッドリーダイエット

薬理凶室 文・監修　**定価1500円**(税込み)　送料290円

飲むだけでやせる!?プロモデルやスポーツ選手がひそかに使っている禁断のダイエット術。飲めば、1錠で数キロ減!?　3日で腹筋も割れる!?危険と裏腹の威力。実践するかどうかは、あなた次第!!

好評発売中

通販でのご送金後、万一品切れとなった場合は郵便為替にて返金させていただきますのでご了承下さい。

バックナンバー常備店

地域	店名	住所	電話
大宮	ジュンク堂書店大宮店	大宮市宮町1-60大宮ロフト8F	☎048-640-3111
与野	ブック・デポ書楽	与野市上落合2-3-5アルーサB館	☎048-852-6581
川口	書泉ブックドーム3F	川口市栄町3-4-3	☎048-255-0021
松戸	ゲームいちばんかん	松戸市常盤平6-28-8	☎047-389-6868
秋葉原	書泉ブックタワー7F・3F	千代田区神田佐久間町1-11-1	☎03-5296-0051
秋葉原	ゲームハリウッド	千代田区外神田1-9-9内田ビル5F	☎03-5297-3281
秋葉原	ITプラザⅡ	千代田区外神田1-15-16秋葉原ラジオ会館1階	☎03-3251-9900
秋葉原	トレーダー2号店	千代田区外神田1-9-11関光ビル1F	☎03-3255-0777
秋葉原	あきばんぐ	千代田区外神田3-2-11遠藤ビル2F	☎03-5298-2565
秋葉原	石丸電気ゲーム1	千代田区神田佐久間町1-6-4	☎03-3251-0011
秋葉原	ASOBIT CITY	千代田区外神田1-15-18	☎03-5298-3581
秋葉原	ラオックス ザ コンピューター館 6F	千代田区外神田1-7-6	☎03-5256-3111
神保町	書泉グランデB1F	千代田区神田神保町1-3-2	☎03-3295-0011
新宿	紀伊國屋書店新宿本店8F	新宿区新宿3-17-7（新宿駅東口）	☎03-3354-0131
新宿	ヨドバシカメラ新宿西口店	新宿区西新宿1-11-1マルチメディア館3F	☎03-3346-1010
新宿	ジュンク堂書店三越新宿店8-9階	新宿区新宿3-29-1	☎03-5363-1300
高田馬場	芳林堂高田馬場店	新宿区高田馬場1-26-5	☎03-3208-0241
池袋	ジュンク堂書店池袋店B1F	豊島区南池袋2-15-5	☎03-5956-6111
立川	オリオン書房北口店	立川市曙町2-2-25第一デパート3F	☎042-523-3311
八王子	くまざわ書店コミックビーワン	八王子市旭町2-11（八王子駅北口前）	☎0426-25-1201
八王子	まんが王八王子店	八王子市東町1-10グランデハイツ	☎0426-45-9121
町田	久美堂ハンズ店	町田市原町田4-1-17 東急ハンズ町田店1F	☎0427-28-2772
横浜	まんがの森横浜西口店	横浜市西区南幸2-13-7（東急ハンズ裏）	☎045-311-8761
厚木	ラオックスゲーム館厚木店	厚木市中町3-2-1	☎046-222-7891
藤沢	文華堂湘南台店	藤沢市湘南台1-12-2	☎046-643-0130
藤沢	文華堂円行店	藤沢市円行2-28-8	☎046-645-4049
静岡	あおい書店富士店	富士市本市場町995	☎0545-60-3260
名古屋	三洋堂書店上前津店	名古屋市中区大須3-10-16	☎052-251-8334
豊橋	精文館書店本店コミック館	愛知県豊橋市広小路1-6	☎053-254-2345
愛知郡	あおい書店東郷店	愛知県愛知郡東郷町 大字春木字上鏡田17	☎0561-38-7586
大阪	旭屋書店本店8F	大阪市北区曽根崎2-12-6（梅田）	☎06-6313-1191
大阪	旭屋書店なんばCITY店	大阪市中央区難波5-1-60 なんばCITY B2F	☎06-6644-2551
大阪	ジュンク堂書店難波店	大阪市中央区難波千日前12-7 Y.E.S. NAMBAビル3F	☎06-6635-5330
大阪	ソフマップ4号店2F	大阪市浪速区日本橋5-6-12	☎06-6634-5820
大阪	ソフマップなんば店ザウルス1 1F	大阪市浪速区日本橋3-6-18	☎06-6634-0071
大阪	えるぱれショップ大阪店	大阪市浪速区日本橋5-12-19 でんき会館6F	☎06-6636-3401
大阪	ブックストア談新大阪店	大阪市淀川区西中島5-16-1 新大阪駅2F	☎06-6304-0722
京都	アバンティブックセンター	京都市南区東九条西山王町31番地6F	☎075-682-5031
神戸	ジャルダンカーサー	兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1 センタープラザ西館2F	☎078-332-5801
神戸	エンジョイスペースギルド	神戸市中央区三宮町2-11-1 センタープラザ西館2F	☎078-331-5133
神戸	ジュンク堂書店漫画館 三宮駅前店	神戸市中央区雲井通6-1-15 サンシティビル8F	☎078-262-6767
神戸	神戸スキヤキ店	神戸市中央区東川崎町1-3-3 神戸ハーバーサーカス4F	☎078-367-1417
神戸	SEIDEN三宮本店	神戸市中央区三宮町1-5-8	☎078-391-8304
岡山	ブックランドあきば大高店	倉敷市沖新町88-7	☎086-426-1828
岡山	紀伊國屋書店岡山店	岡山市中山下2-2-1	☎086-232-3411
福岡	福家書店福岡店	福岡市中央区天神1-11-11 天神コアB1F	☎092-721-8267
福岡	ジュンク堂書店福岡店	福岡市中央区天神1-10-13メディアモール天神1～4F	☎092-738-3322
熊本	八重洲書店江津店	熊本市出水4-38-29	☎096-372-4728
鹿児島	ひょうたん書店	鹿児島市西田2-8-7	☎099-253-2925

※バックナンバー店では通常、半年以上のバックナンバーを取り揃えております。

カンタン通販利用法

1、郵便局代金引換を利用する場合 …商品到着が早い！

三才ブックス販売部（TEL03-3535-7331・FAX03-3567-6435 メールhanbai@sansaibooks.co.jp）へ直接お申込み下さい。通常の送料と、代引き手数料250円がかかります。御注文日から1～4日で到着します（到着日時は地域によって異なりますのでご了承下さい）。到着時間指定は行っておりません。

＊注文例・・・「ゲームラボ2004年4月号」を1冊ご注文される場合

品物代840円＋送料116円＋代引き手数料250円
＝合計金額1206円

記入していただいた個人情報は商品の発送、新刊・既刊の御案内に使用させていただきます。

2、ブックサービスを利用する場合 …送料がお得！

ブックサービス㈱（TEL03-3817-0711）へお申込み下さい。品物、冊数にかかわらず送料は一律210円です。御注文日から約5～7日で到着。

3、郵便振込を利用する場合 …手数料が安い！

三才ブックス販売部の口座00130-2-58044に、本代と送料の合計金額を振り込んで下さい。その際、注文品の明記を忘れずにお願いします。振込日から3～6日で到着。（巻末ページに払込取扱票あり）

＊注文例・・・「ゲームラボ2004年4月号」を1冊ご注文される場合

品物代840円＋送料116円＝合計振込金額956円

同人わーるど

同人情報&ランキング

※お問い合わせは各同人サークルまでお願いします

●STAFF_SHIFT●アドベンチャー
●http://www.staff-shift.com/

同人ソフト 届くはずの ない手紙

雪が降る季節に突然の転校。卒業間近のこの時期に、もう友達なんてできないと昇（主人公）は思っていた。そんな誰もが人のことなど気にする余裕のない時期に訪れた偶然の出逢い。永い時を待ち続けた心。人を想う心…。そんな不器用な想いが昇を包み込んでゆくなかで確実に卒業という定めが忍び寄る。優しい日差しに包まれた桜が芽吹く頃までに、昇はどれだけの悲しみを笑顔に変えることができるのだろうか。STAFF_SHIFT渾身のハートフルストーリー。

３人のヒロインとの出会いが、主人公の学園生活の終焉に華を添える。

●ぷりん横丁●恋○
●http://www.paw.hi-ho.ne.jp/purizushi/

同人誌 恋ニ吹ク風３

大人気アニメ「恋○」をモチーフにした、ぷりん横丁の代表作である「恋ニ吹ク風」シリーズもいよいよこの３作めで完結となる。シリーズ「１」で描かれた耕○郎の想い、そして「２」で描かれた七○の想い。「３」では、兄妹である耕○郎と七○の想いが同時に描かれている。果たして２人はどういった結末を迎えるのだろうか？　なにか大切なものを思い出させるようなストーリー展開と淡いタッチで描かれたイラストを存分に堪能してほしい。

耕○郎と七○は精神的にも肉体的にも深く結ばれていく…。

●ソフトさ～くるクレージュ●アドベンチャー
●http://www.sc-crg.com

同人ソフト 呼びだし！さぶじぇくと～幼なじみ姉が保険医～

啓太は、クラスメイトの稔とは幼なじみであり、その姉、聖ねぇこと聖香とも当然小さい頃からの付き合いである。聖ねぇは大学卒業後、職も決まらぬ就職浪人であったが、ある日、どんな間違いか啓太たちの通う学校に保健医としてやってきた。聖ねぇのことが気になる啓太は、様子を窺おうと保健室に顔を出すが、なぜかベッドに押し倒され縛りつけられてしまう。その後も携帯メールで啓太を呼び出しては秘めごとを繰り返す彼女の真意とは……!?

聖ねぇの手が啓太の大切なところに襲いかかる。「ダメだって、人が来ちゃうって！」

甦る幼いころの記憶。聖ねぇのいたずらで大人になった啓太。

保健室で日ごと繰り広げられる啓太と聖ねぇの秘めごと。

●noantica●オリジナル
●http://www80.sakura.ne.jp/~noantica/

同人誌 ぺた(65AA)本3

つるペタファン必見！　本作は胸の小さな女の子ばかりが描かれたnoanticaのオリジナル作品だ。サークル公式サイトに登場する看板娘やフィギュア：少女（仮）、次回作のラフやキャラクターデザインの仕事ラフなどいろいろなイラストが詰め込まれている。躍動感溢れるつるペタ娘たちの競演は一読の価値アリ！

つるペタ＋メガネ属性にはたまらないイラストも。

●KIMIGABUCHI●新○紀エヴァンゲリオン
●http://www.kimigabuchi.com/

同人誌 RE-TAKE 3

ア○カを失った悲しみで、現実から心を閉ざしてしまったシ○ジ。しかしEOEア○カ（End of Ev○ngerion 映画版ア○カ）はそんなシ○ジの現実逃避を許さない。彼女の手により現実に引き戻されたシ○ジは、ア○カに再び会うための決断を下すのであった。大胆で艶やかなアスカに、ファンならずともときめくこと間違いなし！

責め姿勢のア○カに戸惑いを隠せないシ○ジ。

●あっかんBi～●機動戦士ガンダムS○ED DESTINY
●http://www.jah.ne.jp/?hirohiko/

同人誌 RED BRAVO

「機動戦士ガンダムS○ED DESTINY」のル○マリアを主人公に据えた作品。何者かに捕えられてしまったル○マリア。手足の自由は奪われ、複数の男性の手と口が襲いかかってくる。始めは抵抗を試みるものの、仕込まれた媚薬が効いてくるころには自分から腰を動かし、前の穴も後ろの穴も犯してほしいと嘆願するのであった。ザ○トエースパイロット（赤服）として赤ザ○を操縦するル○マリアだが、みずからの顔を赤らめる結果となってしまうとは…。まさに「RED BRAVO」な作品だ。

手足の自由が効かない状態で必死に堪えるル○マリア。

代わる代わるル○マリアに口淫をせがむ男たち。

媚薬により女の本性を露呈してしまったル○マリアはみずから男根を求めるようになる。

●悪部流●い○ご100%
●http://aberyu.fc2web.com/

同人誌 いちご豊潤娘100%

真○とのエッチが物足りないつ○さ。そんななか、つ○さは以前参加したお菓子教室に再び足を運ぶ。このお菓子教室、「お菓子」ならぬ「犯し」教室で、見知らぬ男たちに輪姦されるというもの。強引な挿入中出しや強制フ○ラといった陵辱プレイを受けることで、つ○さの欲求はどんどん満たされていくのであった……。

つ○さは新たな快感も覚えていく。

●アセンブリンク●機動戦士ガンダムS○ED DESTINY
●http://www.geocities.com/assemblink/

同人誌 COSMIC DESTINY

ル○マリアがア○ランのもとへ訪れたところ、そこではすでにア○ランとミ○アが行為にいそしんでいた。ル○マリアもミ○アも「ア○ランは自分のもの！」と譲らず、ア○ランに満足してもらおうと２人はあの手この手を駆使する…。ル○マリアとミ○アによる激しいア○ラン争奪戦、女同士の戦いは本当に怖い!?

戦っていたはずの２人だが、事態は思わぬ方向へ…。

●ミスティック・コード●ト○ハート２
●http://www5c.biglobe.ne.jp/?m-chord/

同人誌 とっておきのスイーツを

ちょっと背伸びした貴○と愛○が贈るラブコメディ。２人きりの書庫、「お互い異性をもっと平気にならなくちゃ！」ということでプレイを始めた２人。緊張しつつも徐々に大事なところに手が伸びていく。ぎこちないク○ニやフ○ラをひととおり済ませたところで、いよいよ１つになる貴○と愛○。どこか懐かしいタッチのイラストが甘酸っぱい思い出を甦らせてくれる。

行為を進める２人は、同時に絶頂を迎える。

●ひなたぼっこ倶楽部●沙○の唄＆天○ノ二挺拳銃
●http://shikage.hp.infoseek.co.jp/

同人誌 アスタリスク

「沙○の唄」に登場する沙○と郁○を主人公としたオリジナルエンディング付近の話２作と、「天○ノ二挺拳銃」に登場するア○リとヴ○ムの話、ア○リと風○の話の２作、計４作のシリアストーリーが収録された作品。４作中３作が過去に発行されたコピー本からの再録なので絵にばらつきはあるものの、読みごたえたっぷり、ボリューム満点の内容となっている。

素直に感情を表現する沙○。オリジナルに負けない素敵なストーリーを用意。

●スタジオBIG-X●ト○ハート２
●http://www.terra.dti.ne.jp/?arino/

同人誌 MOUSOU THEATER18

前半はタ○姉編。修学旅行から帰ってきたタ○坊。その帰りを心から待ちわびていたタ○姉だが、ほかの男性から告白されていて悩んでいることをタ○坊に打ち明けてしまう。それを聞いたタ○坊が取った行動とは…？　後半は由○編。体育祭当日、熱中症で倒れてしまった由○は、た○あきの手で保健室に運ばれる。意識を失っていた間、何も手を出してこなかったた○あきに対し、ちょっと本音をのぞかせてみると…。前編・後編ともにエッチシーンをたっぷりと盛り込んだぜいたくな１冊だ。

タ○姉がほかの男の手に落ちるなんて許せない！　タ○坊は男になった。

挿入＆ク○トリスの同時攻撃に抑えが利かなくなるタ○姉。

大胆になってきた由○。愛するた○あきの熱いアソコは蜜の味!?

●みるくかふぇ●デジタルノベル
●http://www.milkcafe.ne.jp/

同人ソフト もうひとつのDestiny ～ステラ陵辱編

戦闘にのみ真価を発揮する殺戮マシーンにされるがために、記憶を奪い取られセックスとドラッグ浸けの毎日を強いられる人工生命体のス○ラ。陵辱という精神への負荷が、彼女を少しずつ内側から破壊していく。オリジナル本編では悲惨な最期を遂げてしまったス○ラ。彼女の持つ運命的な儚(はかな)さと切なさを、みるくかふぇが陵辱という角度から再描画したデジタルノベル。華麗で見ごたえたっぷりのCGも10枚収録されている。

3方向からの責めに応えるス○ラ。顔もアソコも汁まみれだ。

束縛プレイ。縛られることでたわわに実った双頭がより強調される。

大量の黄色い尿を放出。陵辱という負荷が彼女の精神を追い込んでいく。

●サークル此花●デジタルノベル
●http://www.conohana.com/

同人ソフト キスより甘くて深いもの

キスが大好きな賀茂由喜。友達だろうが家族だろうが見境なしにキス。そして、もちろんそれ以上のことも。ちゃんと両想いの恋人はいるんだけど、部室で部長さんとこっそりレズってみたり、家ではお父さんと玄関やお風呂でエッチしてみたり。でも本当は……。完成度の高いイラストで展開される新感覚のデジタルノベル。

いや～、キスって本当に気持ちがいいものですよね！

恥ずかしがる由喜にさらに欲情しちゃう！

●ねくろのみこん●アドベンチャー
●http://www107.sakura.ne.jp/~nekuro/

同人ソフト ねこみみぶるま～

学園内の防犯訓練と称して、逃げ回る少女たちを捕まえよう。登場する女性キャラクターは少女10人十女教師1人の計11人！　捕まえたあとは、あの手この手を使いエッチモードに突入。複数プレイ、輪姦、ア○ルファック、強制フ○ラなどシチュエーションもたっぷり用意されている。もちろん、淫語も含め女性キャラはフルボイス仕様だ。

こんな幼い女の子が…。良心と欲望の狭間に立たされること間違いなし！

●Studio Sakura●アドベンチャー
●http://www.aqua-software.jp/ss/

同人ソフト La neige

『ひぐらしのなく頃に』の人気キャラクターが繰り広げるいたずらアドベンチャー。目もくらむほどの濃厚なエッチシーンの連続は圧巻。さらにゲームの操作性ややり込み性をアップさせるメッセージスキップ、メッセージ自動送り、メッセージ履歴（バックログ）、CG（リプレイ）モードなども完備。また、女性キャラはフルボイス仕様と至れり尽くせりだ。原画は、人気の神藤みけこ氏が担当。ちょっとエッチな『ひぐらし』の世界を堪能したい人はぜひ！

レ○と魅○の熱い息づかいまで聞こえてきそうだ。

しっかり者の園崎魅○。制服も超キュート。

男性を受け入れるレ○の頭にはネコミミが。

●田辺組●アドベンチャー
●http://tanabe.mediaf.jp/

同人ソフト White note～私の調教日誌～

榊一郎。彼は若くして実績をものにした敏腕調教師である。その榊のもとに彩峰学園理事長の娘で生徒会副会長である彩小路レミが訪れたのは夏休み中のことだった。「生徒会書記の香坂弥生を１週間で調教し、徹底的に貶(おとし)めてほしいの」――清純処女の弥生を学校内の一室に閉じこめ、レミの要望どおり彼女を従順な肉奴隷へと変貌させることができるのか？　さまざまなコマンドを駆使して陵辱の限りを尽くしていく本格的調教育成アドベンチャー。

男性に慣れていない弥生は、イチモツの扱いに戸惑ってしまう。しっかり調教すべし！

「バイブ調教」や「手コキ奉仕」などさまざまなコマンドから選択。

調教が順調に進めば、選択できるコマンドも増加。野外調教も可能に。

●EJIN研究所●シミュレーション
●http://ejingar.hp.infoseek.co.jp

同人ソフト 戦え！スーパーロボットファクトリー!!

女性カリスマ企業家、ルーク静波になりすまし、超巨大工場「スーパーロボットファクトリー」で建造したスーパーロボットを駆使して、炎獣の手から4つの都市を守り抜くことを目的とするシミュレーションゲーム。登場するパイロットは20人、ロボットは25体超。さらにはパイロット育成やロボット改造を担当する博士も登場するという凝りよう。「SIMPLE2000シリーズに挑む勢い」とサークルEJIN自身が語るように、情熱がゲームのなかからもひしひしと伝わってくる良作だ。

研究室や工場、パイロット育成場などを往復し、戦闘態勢を整える。

お気に入りのロボットが見つかったなら、迷わず強化しよう。

興奮の戦闘。4つの都市の運命はキミの手にかかっている!!

●ハイカラ喫茶●アドベンチャー
●http://www.ha-coffee.com

同人ソフト えん☆でび にっ-ANGEL or DEVIL-

主人公のもとに天使のリュミがやって来てから数か月。いつのまにやら悪魔のノアも加わり、奇妙な3人での生活が始まっていた。そんななか、リュミが健康診断とやらでしばらく天界に戻ることになる。ノアが主人公に近づかないよう、リュミは結界となるお札を貼って旅立っていったが、主人公はノアの魅力に翻弄され、そのお札を剥がしてしまう…。リュミとノアの間で揺れ動く主人公の心。果たしてその結末やいかに？

主人公と2人きりになったノアはその豊満な肉体を駆使してご奉仕。

健康診断を受けるために天界に戻ることになったリュミ。ちなみに地獄界にも健康診断はあり、ノアは受診済み。

主人公が通う専門学校でのプレイ。こんなとこでやってはいけないとはわかっていても体が反応してしまう。

同人イベントスケジュール

コミックライブ開催スケジュール　問い合わせ：チケットゆう（TEL：03-5828-0011）

日　時	イベント名	開催地 スペース数	ジャンル 交通手段
10月16日	おでかけライブin札幌つどーむ29	つどーむ 2500	オールジャンル同人誌即売会 地下鉄東豊線栄町駅より徒歩７分
10月16日	仙台コミケ141	夢メッセみやぎ 1500	オールジャンル同人誌即売会 JR仙台駅よりバス30分
10月16日	おでかけライブin福山52	ふくやま産業交流館 600	オールジャンル同人誌即売会 JR福山駅よりバス30分
10月16日	おでかけライブin沖縄71	那覇市民会館 170	オールジャンル同人誌即売会 バス与儀十字路駅下車すぐ
10月23日	おでかけライブin浜松101	アクトシティ浜松 1000	オールジャンル同人誌即売会 JR浜松駅直結
10月23日	広島コミケ111	広島市中小企業会館 1000	オールジャンル同人誌即売会 JR広島駅よりバス30分
10月23日	おでかけライブin四国101	サンメッセ香川 400	オールジャンル同人誌即売会 JR高松駅よりバス30分
10月30日	おでかけライブin福井18	福井商工会議所 190	オールジャンル同人誌即売会 JR福井駅より徒歩15分
11月３日	おでかけライブin大分 同人文化の日2005	大分イベントホール 400	オールジャンル同人誌即売会 JR大分駅より徒歩15分
11月６日	おでかけライブin山形63 同人感謝の日2005	山形ビッグウィング 600	オールジャンル同人誌即売会 JR山形駅よりバス17分
11月６日	おでかけライブin和歌山38 同人感謝の日2005	和歌山JAビル 150	オールジャンル同人誌即売会 JR和歌山駅より徒歩５分
11月６日	小倉コミックライブ102 同人感謝の日2005	西日本総合展示場 1000	オールジャンル同人誌即売会 JR小倉駅より徒歩４分
11月６日	コミックライブin神戸 同人感謝の日2005	神戸国際展示場 2000	オールジャンル同人誌即売会 ポートライナー市民広場駅下車すぐ
11月６日	おでかけライブin前橋70 同人感謝の日2005	グリーンドーム前橋 280	オールジャンル同人誌即売会 JR前橋駅よりバス８分
11月６日	岐阜コミケ57	岐阜メモリアルセンター 800	オールジャンル同人誌即売会 JR岐阜駅よりバス12分
11月６日	おでかけライブin水戸74 同人感謝の日2005	みとサントピア 100	オールジャンル同人誌即売会 JR水戸駅より徒歩15分
11月13日	おでかけライブin盛岡110 同人感謝の日2005	岩手産業会館 250	オールジャンル同人誌即売会 JR盛岡駅よりバス12分
11月13日	おでかけライブin富山67 同人感謝の日2005	富山いきいきKAN 150	オールジャンル同人誌即売会 JR富山駅より徒歩１分
11月13日	コミックライブin名古屋 同人感謝の日2005	名古屋市国際展示場 5000	オールジャンル同人誌即売会 あおなみ線ポートメッセ名古屋駅直結
11月13日	静岡コミックライブ119 同人感謝の日2005	ツインメッセ静岡 1000	オールジャンル同人誌即売会 JR静岡駅よりバス10分
11月13日	おでかけライブin沖縄72 同人感謝の日2005	那覇市民会館 170	オールジャンル同人誌即売会 バス与儀十字路駅下車すぐ

フィギュア道　第８回

今回はしっとりとした秋にピッタリの、おねえさんをモチーフとしたフィギュアを２体紹介。大人っぽいその表情を要チェック！

「げんしけん」春日部 咲

発売日：2005年11月予定　発売元：グッドスマイルカンパニー
全高：約14cm　原型製作：西村直起
価格4,500円（税込み）

「げんしけん」より、一般人とオタクをつなぐ懸け橋、春日部 咲が８分の１フィギュアとして業界初登場。咲がただ一度だけコスプレした「くじアン」の会長姿を採用。しかも衣装はアニメ版DVD第６巻のパッケージから抜粋！　ヘルメットの着脱で違う表情も楽しめる。付属の椅子型ベースから取り外しもでき、デスクトップフィギュアとしても楽しめるぞ。

「Pia♥キャロットへようこそ!! 3」木ノ下 貴子 水着Ver.

発売日：2005年11月予定　発売元：アルター
全高：約12cm　原型製作：徳永 弘範
価格：4,200円（税込み）

「Pia♥キャロットへようこそ!! 3」より、管理人でもある木ノ下 貴子を水着姿で立体化。身体の隅々までに動きを加えており、左手で水着を直す仕草などで、より魅力あるものとなっている。流れるような髪の動きやリボンのテンションによって、軽やかさを感じさせる。ミラーベースの付属によって、座っていながらもさまざまな角度から楽しめる仕様だ。

問い合わせ電話番号：047-312-1725（グッドスマイルカンパニーお客様係）

注目!!　上記３体のフィギュアを「ホビーガレージてくのや」（http://hobby.technoya.com/）よりプレゼント!!　詳細は76ページにて!!

情報大募集

当コーナーでは、読者のみなさんからの情報を募集しています。新作の宣伝、イベントの告知、お店・サイト情報、街・人物ネタなど、なんでもOK。巻末のハガキもしくは官製ハガキに「同人わーるど係」と明記し、お気軽に情報をお寄せください。

同人誌 TOP10

※2005年８月１日～８月31日までの各店の集計結果です

★コミックとらのあな

順位	タイトル	サークル	ジャンル	価格
1	D.L. action 30（85628）	Digital Lover	ラ○ナロクオンライン	840円
2	D.L. action 31（85629）	Digital Lover	ラ○ナロクオンライン	420円
3	DEMONGEOT DESTINY SP（76173）	NAS-ON-CH	機動戦士ガンダムS○ED DESTINY	1,680円
4	ナディアの誘惑（84767）	なかよひ	ふ○ぎの海のナディア	788円
5	RED BRAVO（87673）	あっかんBi～	機動戦士ガンダムS○ED DESTINY	630円
6	RUMBLING W INPACT（86142）	丹下拳闘倶楽部	ス○ールランブル	1,260円
7	crimson tide（84837）	むうんるうらあ	機動戦士ガンダムS○ED DESTINY	735円
8	ルナとあそぼう vol. 2（85150）	ゴロメンツ	機動戦士ガンダムS○ED DESTINY	683円
9	くじびきアンバランスアンソロジー（嘘）（85074）	高速回転	げ○しけん	1,260円
10	おちち（85551）	有葉と愉快な仲間たち	スー○ーロボット大戦	788円

★メッセサンオー

順位	タイトル	サークル	ジャンル	価格
1	エルピー・プルとスーパーロボットヒロインズ10P DX	朧	機動戦士ガンダム○Z/スー○ーロボット大戦	735円
2	RED BRAVO	あっかんBi～	機動戦士ガンダムS○ED DESTINY	630円
3	これが私の貞操帯	蛸壺屋	こ○が私の御主人様	840円
4	Miscoordination	bolze.	機動戦士ガンダムS○ED DESTINY	840円
5	More！ 2	琥珀亭	新○紀エヴァンゲリオン	735円
6	ナディアの誘惑	なかよひ	ふ○ぎの海のナディア	787円
7	アスタリスクスク 2	るくーぷしゅ	ソ○ルキャリバー	630円
8	Gothic Lolita Viandier	チョコレート・ショップ	オリジナル	2,520円
9	HAPPY UP DATE	生徒会室	ト○ハート２	735円
10	ぺた（65AA）本３	noantica	オリジナル	735円

★ホワイトキャンバス

順位	タイトル	サークル	ジャンル	価格
1	博麗祭事記 -遥霞月-	Coolier	東方プロジェクト	1,890円
2	かなり普通の魔法使い	丸D2	東方プロジェクト	262円
3	平成壱拾七年之上海亞梨栖-えっ！私が主役ですか？-	東方らぢぉ	東方プロジェクト	735円
4	東方フタナリオンリー合同本『東方双恋華』	Mirabilien Fabrik	東方プロジェクト	1,575円
5	東方少女拾遺集 弐	NECO青龍	東方プロジェクト	1,050円
6	蝶々幻燈	MILK BAR	東方プロジェクト	630円
7	東方町の住人達	FLIPFLOPS	東方プロジェクト	735円
8	兎喰らいノ壊郷	うみねこ亭	東方プロジェクト	630円
9	暁！東方学園	表参道まわりみち	東方プロジェクト	735円
10	LunaticArcane	KFC	東方プロジェクト	735円

★メロンブックス

順位	タイトル	サークル	ジャンル	価格
1	博麗祭事記 -遥霞月-（223964）	Coolier	東方プロジェクト	1,890円
2	魔法先生ネギまのほん。08番（225177）	あとりえ雅&超あるまじろくらぶ	魔○先生ネギま！	525円
3	魔法先生ネギまのほん。29番（225181）	あとりえ雅&超あるまじろくらぶ	魔○先生ネギま！	525円
4	RED BRAVO（224852）	あっかんBi～	機動戦士ガンダムS○ED DESTINY	630円
5	みるくはんたーず 4（224533）	黒雪	ふ○りはプリキュア	788円
6	cherry flip（225066）	MIX-ISM	ト○ハート２	630円
7	if CODE 07（224947）	BIG・BOSS	魔○先生ネギま！	630円
8	Komakin（224664）	松本ドリル研究所	ト○ハート２	525円
9	Len ～ヒロユキ月姫同人誌総集編～（223867）	自称清純派	月姫・総集編	1,470円
10	いつもどうり 12（225455）	いのちのふるさと	ひぐらしのなく頃に／よろず	420円

同人誌&同人ソフト TOP10 各協力店情報

コミックとらのあな

なんば店がオープン２周年、新宿店が４周年を迎えました。日頃のご愛顧に感謝して記念フェアを開催中。また、コミックキャッスルの新刊も入荷中。この機会に新刊と記念フェアのアイテムをゲットしてください！

■秋葉原1号店：〒101-0021 東京都千代田区外神田4-3-1
■TEL：03-5294-0123
■URL：http://www.toranoana.co.jp/

メッセサンオー 同人販売部

７年ぶりに復活のコミックキャッスルをはじめ、10月は各地でイベントが行われる同人誌豊作の月！　メッセでは、カタログからイベント新刊とお客様を完全バックアップ。お目当ての作品をゲットしてください！

■本社：〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-8
■同人ソフト館（TEL：03-3255-3551）■3号店（TEL：03-3255-3064）■4号店（TEL：03-3255-3580）
■URL：http://www.doujinshop.com/

ホワイトキャンバス

他店に先駆けて『東方』に特化した商品構成を促進している当店。『東方』最強店の名に恥じぬよう、イベント時期は新刊新作100タイトル在庫を目指し、今月も『東方』作品の品揃えに励んでいます！

■〒101-0021 東京都千代田区外神田3-15-6 小暮末広ビル 3F・4F
■TEL：03-5298-8270
■URL：http://www.w-canvas.com/

メロンブックス

今回も同人スペシャルキャンペーンを開催！　恒例のポイント交換用テレホンカードや通販スペシャルポストカードプレゼントももちろんあり！　各店の店舗情報なども公式サイトで要チェック!!

■福岡店：〒810-0001 福岡県福岡市中央区天神3-16-21 中村家第一ビル３Ｆ
■TEL：092-739-5505
■URL：http://www.melonbooks.co.jp/

三月兎

特大イベントが少ないため、秋は新作がなくてしょぼーんと思ってしまうでしょうが、こういうときこそ開拓の時期！　当店同人サイトも充実してきました。GBA関連グッズのラインナップも充実してきていますよ！

■〒101-0021 東京都千代田区外神田3-2-9
■TEL：03-3252-5522
■URL：http://www.march-rabbit.com/（同人専用サイトURL：http://dodo.march-rabbit.com/）

ディーエルサイトコム

お気に入り作品を見つける絶好のチャンス到来!!　夏コミ以降、続々と新規サークル様にご登録いただいております。24時間いつでも都合に合わせられる快適なダウンロードショッピングをお楽しみください！

■〒134-0091 東京都江戸川区船堀2-22-14 NSセントラルビル2F
■TEL：0120-434-634 ■FAX：03-3878-4841
■URL：http://www.dlsite.com/

同人ソフトTOP10

※2005年8月1日～8月31日までの各店の集計結果です

★コミックとらのあな

順位	タイトル / サークル	ジャンル	価格
1	ひぐらしのなく頃に 解 目明し編～罪滅し編（84938）		
	07th Expansion	ノベル	1,050円
2	RAGNAROK BATTLE OFFLINE Extra Scenario Vol.1（84944）		
	フランスパン／春風亭工房	アクション	630円
3	Border Line（85820）		
	有限会社ファクトリー・ノイズ&AG	音楽CD	2,100円
4	はーみっとコンプレックス（85315）		
	casino	アドベンチャー	2,310円
5	Thanks／you（84619）		
	M.Graveyard	音楽CD	1,344円
6	ElePaperAction（83638）		
	Easy Game Station	アクション	1,890円
7	絵日記リサイクル4（86215）		
	イニシャルG	CG集	1,365円
8	東方時封城 ～The Altermative Age～（81343）		
	danmaq	シューティング	735円
9	LOVERS版権イラストCG集SpecialCollection（86386）		
	Shooting Star	CG集	2,100円
10	YUI HAGA's CGCOLLECTION vol.11「魔桜」（84939）		
	life	CG集	788円

★メッセサンオー

順位	タイトル / サークル	ジャンル	価格
1	ひぐらしのなく頃に 解 目明し編～罪滅し編		
	07th Expansion	ノベル	1,050円
2	RAGNAROK BATTLE OFFLINE Extra Scenario Vol.1		
	フランスパン／春風亭工房	アクション	630円
3	孕ませ街道		
	幸せ共和国	CG集	840円
4	LunamaMeer		
	GEGERA STANDARD	CG集	525円
5	ElePaperAction		
	Easy Game Station	アクション	1,890円
6	絵日記リサイクル4		
	イニシャルG	CG集	1,365円
7	妹恋だいあり～2		
	チェーンリアクション	アドベンチャー	1,575円
8	呼びだし！さぶじぇくと ～幼なじみ姉が保険医～		
	ソフトさ～くるクレージュ	アドベンチャー	2,100円
9	F—ism Vol.10		
	村上水軍の館	CG集	1,050円
10	Rio de Night		
	STUDIO PAL	CG集	1,260円

★ホワイトキャンバス

順位	タイトル / サークル	ジャンル	価格
1	幻想曲抜萃 ～東方萃夢想 ORIGINAL SOUND TRACK～		
	黄昏フロンティア&上海アリス幻樂団	音楽CD	1,260円
2	ひぐらしのなく頃に 解 目明し編～罪滅し編		
	07th Expansion	ノベル	1,050円
3	RAGNAROK BATTLE OFFLINE Extra Scenario Vol.1		
	フランスパン／春風亭工房	アクション	630円
4	東方幻想組曲		
	蒼天の雪	音楽CD	1,890円
5	東方紅魔郷		
	上海アリス幻樂団	シューティング	1,050円
6	Quartet-東方幻樂四重奏		
	Quartet製作委員会	音楽CD	735円
7	東方妖々夢		
	上海アリス幻樂団	シューティング	1,470円
8	蓮台野夜行		
	上海アリス幻樂団	音楽CD	735円
9	蓬莱人形		
	上海アリス幻樂団	音楽CD	735円
10	マスターバーナー		
	D.N.A. Softwares	シューティング	735円

★メロンブックス

順位	タイトル / サークル	ジャンル	価格
1	ひぐらしのなく頃に 解 目明し編～罪滅し編（305628）		
	07th Expansion	ノベル	1,050円
2	RAGNAROK BATTLE OFFLINE Extra Scenario Vol.1（305668）		
	フランスパン／春風亭工房	アクション	630円
3	幻想曲抜萃（305721）		
	黄昏フロンティア	音楽CD	1,260円
4	Thanks／you（305645）		
	M.Graveyard	音楽CD	1,344円
5	闘心伝 2 -桜の章-（305642）		
	いつものところ	アドベンチャー	1,890円
6	東方幻想組曲（305713）		
	蒼天の雪	音楽CD	1,890円
7	呼びだし！さぶじぇくと～幼なじみ姉が保健医～（305739）		
	ソフトさ～くるクレージュ	アドベンチャー	2,100円
8	体験版COOL&CREATE（305780）		
	COOL&CREATE	体験版ディスク	100円
9	東方奇闘曲 2（305729）		
	ひえろぐらふ&はちみつくまさん	音楽CD	1,155円
10	ElePaperAction（305567）		
	Easy GameStation	アクション	1,890円

★三月兎

順位	タイトル / サークル	ジャンル	価格
1	ひぐらしのなく頃に 解 目明し編～罪滅し編		
	07th Expansion	ノベル	1,050円
2	RAGNAROK BATTLE OFFLINE Extra Scenario Vol.1		
	フランスパン／春風亭工房	アクション	630円
3	ElePaperAction		
	Easy GameStation	アクション	1,890円
4	ねこなべ		
	9 thNight	アクション	1,575円
5	MASTER BURNER		
	D.N.A Softwares	シューティング	735円
6	東方紅魔郷		
	上海アリス幻樂団	シューティング	1,050円
7	蓬莱人形		
	上海アリス幻樂団	音楽CD	735円
8	東方妖々夢		
	上海アリス幻樂団	シューティング	1,470円
9	蓮台野夜行		
	上海アリス幻樂団	音楽CD	735円
10	MALIGNANT VARIATION：「味もみておこう」		
	AQUA STYLE	アニメーション	1,575円

★ディーエルサイトコム

順位	タイトル / サークル	ジャンル	価格
1	つん★デれ！～ぷにゅぷりEX～		
	ティンクルベル	アドベンチャー	1,995円
2	シンクレア・ダウンロード特別版		
	サイクロン	PDF	945円
3	いつもの時間いつもの場所で。		
	ペケポコ	シミュレーション	1,470円
4	無限軌道 CG&Flash集 vol.6 GSD		
	無限軌道	CG集	1,155円
5	水蜜桃		
	SHARP SHOOTER	CG集	1,470円
6	獣姦ACE-ORIGIN（CG集）NO.001 2005 8月号		
	yosino	CG集	1,365円
7	MaxiMaM		
	蒟醜	CG集	1,050円
8	輪舞曲◆ぷにゅぷり女子高編◆		
	ティンクルベル	デジタルコミック	1,995円
9	巨乳妻奴隷日記		
	Cybele	アドベンチャー	1,890円
10	奴隷メイドプリンセス		
	Lilith	アドベンチャー	1,890円

応募方法

巻末のアンケートハガキのⒶ欄に、欲しい商品の番号を記入して投函してください。締め切りは11月10日（当日消印有効）です。ゲームラボへのご意見、ご要望、ご感想もドシドシ書いて送ってくださいね。お便りお待ちしています!!

1 春日部 咲／木ノ下 貴子フィギュア……各１名

「げんしけん」の春日部咲と「Pia♥キャロットへようこそ!! 3」の木ノ下貴子。人気キャラたちの新作フィギュアをそれぞれ１体ずつ!! ※プレゼント番号記入欄に「①＋希望のフィギュア名」をご記入ください

提供：ホビーガレージてくの屋
URL：http://hobby.technoya.com/

2 『ウイルスブロック2006 インターネットセキュリティ』……1名

ソフト起動時にパソコンが重くなる不具合を解消したウィルス対策ソフト。韓国ではシェアNo. 1を誇っており、その性能は折り紙付きだ！

提供：株式会社インターチャネル
URL：http://www.interchannel.co.jp/

3 clean DR 自動ディスククリーナー……２名

本体に挿し込むだけで、あっという間にディスクの汚れを除去してくれる優れモノ。メディアを長持ちさせたい人はぜひ！

提供：ランドポート株式会社
URL：http://www.landport.co.jp/

4 『ぬばたま』……２名

プレイヤーが退魔師となり、キュートな妖怪（美少女）にお仕置きする新感覚アドベンチャー！　ヤリ込みがいのあるストーリーも必見。

提供：Studio Ebisu
URL：http://www.studio-ebisu.com/

5 「花と蛇」文庫本……30名

現在発売中の調教ADV『花と蛇』の初回限定版に同梱されている、オリジナルカバーの文庫本。団鬼六の世界をたっぷりと堪能すべし！

提供：株式会社エルフ
URL：http://www.elf-game.co.jp/

6 同人ソフト『呼び出し! さぶじぇくと』&『チェイン スレイヴ』2本セット……10名

同人ソフト『呼び出し！　さぶじぇくと』と『チェイン スレイヴ』をセットで!!

提供：メリーメイド

7 同人ソフト『キスより甘くて深いもの』……5名

恋人の彼氏と…、仲良しの友達と…、お父さんと…。身近にいる大切な人たちとイケないことをしてしまった美少女のエッチな物語。

提供：サークル此花
URL：http://www.conohana.com/

8 「ゲ道」オリジナルTシャツ……5名

連載３周年を記念して作った「ゲ道」オリジナルTシャツ！　※S、M、Lいずれか希望のサイズをご記入ください。デザインは変更になる可能性があります

提供：calvetxxx
URL：http://www.rr.iij4u.or.jp/~calvet/

ゲームラボ2005年９月号 プレゼント当選者

●塚本八雲フィギュア
茨城県神栖市／立原　康平

●ニーギ・ゴージャスブルーフィギュア
埼玉県さいたま市／湯本　貴浩

●メモリーカードホルダー［PSP用］
神奈川県川崎市／本田　みずえ

●本体ケース［PSP用］
青森県青森市／遠藤　真司

●同人ソフト『ディジェネーション』
青森県八戸市／松本　隆史
山形県長井市／渋谷　周平
埼玉県さいたま市／小林　伸晃
千葉県千葉市／井上　雅之
愛知県豊田市／八代　直晃
奈良県奈良市／坂本　隆博
鳥取県西伯郡／真山　哲二
島根県松江市／田中　明
福岡県福岡市／坂田　大輔
熊本県熊本市／寺本　祥平

●『BOOT革命USB Ver.1』
長野県松本市／小岩井　栄理
大阪府大阪狭山市／桜井　晋平

●『少女イラスト見本帖制服コレクション編』
東京都八王子市／和田　和典

●『このゲームがすごい！ 2005』
奈良県吉野郡／辻田　憲宏

●二次元ドリームノベル３冊セット
北海道石狩郡／大原　義弘
東京都東村山市／森田　竣也
京都府与謝郡／角田　悠太

●ロシアのゲーム関連雑誌
埼玉県北本市／山中　裕子

ゲームラボの最新情報を携帯電話でゲット!

「週刊☆立読み」は、さまざまな雑誌の最新号の見どころを携帯電話でチェックできる便利なサービス。本誌最新号の改造コードや特集の情報もこのサービスを使えば、いち早くゲットできる。メール機能つきの携帯電話で「ga@tmaga.jp」あてに空メールを送り、返ってきたメールから登録手続きをするだけで簡単に利用できるので、みんなもぜひ活用しよう!

読者と編が文章やイラストなどを通じて交流していくコーナーがココ「TALK 2 TALK」!!
今月もたくさんの投稿に感謝しつつ、まずはカラーイラストを紹介する「イラギャラスポット」からお届け！　それでは、カウント〜…じゃなかった、チェ〜〜〜ケラ!!

イラギャラスポット

次回のテーマ 貧乳

扁いやはや、今回のテーマはずいぶんと人気があったぞ。
編みなさん、待ちに待っていたテーマだったようですね。
扁というわけで、今回はテーマイラストを3ページにわたって掲載したぜ！
編まぁ、ぶっちゃけると全部が全部フリーイラストみたいなもんなんですけどねぇ。にはは！

今月のテーマ オリキャラ

宮城県／アフロディスティニー
扁ラボえもんが来たぜ！　にしても懐かしいキャラたちが盛りだくさんだね。
編ラボえもんはもちろんですが、個人的にはコスプレシリーズが大好きでした。

高知県／クロノス
扁このセンスはオレ的には大アタリ。
編あえて突っ込ませていただくとするならば、「2004　6」でしょうかね。
扁…いやらしい指摘をすんなっての。

東京都／颯又燈火
扁ほう、イメージにピッタリの名前だ。
編あえて突っ込ませていただくとするならば、「2005　10」でしょうかね。
扁なんでだよ！

編 コメンテーターその1。思い込みの激しい自称ボケ担当編集者。得意技は「しつこいボケ」。

扁 コメンテーターその2。激しくツッコミを入れる自称辛口編集者。得意技は「辞書のカドで殴る」。

東京都／あいきち

㊞3頭身キャラはあいきちさんっぽい気がするのだが気のせいか。
㊞ええ、気のせいでしょう。
㊞ハッキリ否定せんでもいいだろ…。

茨城県／緑ポストΩ

㊞量は少しでいいけど、いろいろな味を楽しめるバイキング好きの性格？
㊞ここで性格を判断するな。

福岡県／ふうじん

㊞いつだって少年はナイフを、少女は心にピストルを持ってるもんなんです。
㊞でもこれ刀だけど…。

東京都／破壊僧

㊞友達のオリキャラを描いてくるとはなかなかヒネってきましたね。
㊞それはヒネリじゃない。

山口県／typex

㊞ウッドエルフとか森の妖精って感じかな。
㊞目に優しい配色だけに、視力を良くする能力を持ってそうです。
㊞それはちょっと無理な想像だなぁ。

千葉県／影月

㊞けっこうな掲載率を誇ってるんじゃないかな、このケサランくんは。
㊞そうですね、影月さんのイラストではお馴染みのキャラだと思います。

北海道／日高蛍

㊞「かませ犬」を「くわせ犬」と勘違いしているオチキャラをオチにする高度なテクニック。
㊞揚げ足取んな！

群馬県／マガリ角

㊞三つ子の魂百まで。3歳までにヒネリかたを習得していない場合は何年経ってもヒネれません。
㊞ことわざの意味、間違えてる。

岐阜県／大天上降下

㊞ハガキの裏にたくさんの設定内容を書いてくれたのだ。
㊞え？　最後のコマはどういう意味！？
㊞しらじらしいんだよ。

熊本県／G・ポポ

㊞G・ポポさんといえばコレでしょう。毎度のことながら強烈なインパクトがありますよ。
㊞もうそろそろ慣れようや。

埼玉県／髏骸

㊞うむ、やはり彼らを描いてくれると思ってたよ。そういやハガキの裏に書かれているP．Nも「髏骸」なのはめずらしいね。
㊞今回は一応そちらに準拠しました。

福島県／魔真

㊞メカっぽい耳が魔真さんらしいかも。
㊞蒼井と聞いて真っ先に思い浮かぶのは、AV女優の蒼井そらちゃん！
㊞何をうれしそうに…。

滋賀県／アザナ

扁 長浜くんはよく出演してるからお馴染みだ。
編 名前がクローバーたんなら違和感がなかったんですけどねぇ。惜しい！
扁 何を基準にして惜しいんだよ？

大阪府／緑山先生

私のオリキャラには「京阪シリーズ」という京阪電車の駅名からとった名前のキャラどもがいます。適当ですね。

デマチャーナギル（出町柳）
門魔樟葉（門真市・樟葉）
香里燕ふる（香里園・古川橋）
好色宇宙人キョーバ星人（京橋）
椿留真（丸太町）

扁 そういや大阪にも京橋ってあるんだったな。親近感があるよ。
編 そういや『ロマサガ２』の七英雄も山手線の駅名からきてんのよ。

千葉県／丸猫

扁 サンタクロースみたいだね。
編 と思わせて、頭に付いている白い物体は新型のサイコミュ。
扁 ガンオタめ。

埼玉県／土下座

編 ここで言う「攻撃的」っていうのは「悩殺的」とか「挑発的」ってことでしょうな。ここでは攻撃してるけど。
扁 ふむ。いい表現だ。

岐阜県／ターボドロップⅣ

編 あ、いましたね。ワタシはイヌ派って言ってましたが、最近は微妙にオオカミ派です。
扁 本当の意味で微妙だな、それ…。

オリキャラ GL特攻部隊 COM

福岡県／マクロン

扁 マクロンさんのオリキャラといえばCOMしかないよな。オレたちにとってはお馴染み。
編 ワタシはティコちゃんがいちばん好きです。
扁 ボケなしかい！

オリ 檻キャラ
あ〜

「オリキャラ」といわれても、ふだんからほとんどオリキャラしか描いてないし…で、考えた結果がコレ（笑）。

茨城県／夢幻桜花ＧＬ

扁 あ〜、いいね。らしいじゃない。
編 やっぱこういうヒネリも重要ですよ。根っ娘かと思いきや、長ネコさんという。
扁 そっちなんかい！

新潟県／長月いぬみ

編 設定のアイデア案を。次女のリンカは長女と三女の金髪をねたみ、密室殺人を計画するが、じつは染めていただけだった。
扁 そんなドロドロした設定はいらないよ！

ウコンドリンクを初めて見たトキのキモチっておこめ券を初めて見たトキのキモチにソックリだよね。不思議。

兵庫県／ＵＲＡ

編 お、これはドラグーン・システムを搭載した新型ですかね。
扁 そんな中途半端なボケより、自作のポエムについて触れてあげようや。

GL USERS' CAFE

ガールズファクトリー

熊本県／銀狐

(編)何週も遊びたくさせるようなシステムになってましたよね。
(扁)そういや『サモン』シリーズ初のPS2版だった。

(編)川澄舞と言えば、牛丼と口癖の「嫌いじゃない」ですもんね。
(扁)ふむ。まぁ、クールなのか幼児っぽいのか判然としないキャラ設定萌え。

広島県／Tong Poo

●近況：俺のかよってた葉山中学校が、改築の為に取り壊されている。確かに古い建物だったが、時期が時期だけに『アスベスト問題が浮上する前に壊しちゃえ』だったりしてなー、なんて邪推をしてしまったり。

高知県／クロノス

(扁)うおおぉぉ！　ずいぶんと気合い入ってるな。クソゲーの「ク」ってことか。
(編)近況がリアルで笑えますね。クロノスさんの近況はいつもなくなるとか壊されるってのが多いような気がするんですが…。

メールギャラリー

(扁)ツマミじゃなくてダイヤルなのね。
(編)困ったなぁ。ツマミがないと飲めない人なんですよ、ワタシは。アッハハハ…。
(扁)自分のボケで苦笑しちゃったよこの人。

新潟県／AM Radio Fan/長月いぬゐ

千葉県／ガルヴェルク

(編)ヒゲのあるターバンを着用したインド人はシク教徒であることが多いみたい。
(扁)あら、そうなんだ。

ゲームラボ劇場

初投稿!!

大阪府／大地☆

(編)そうやって好きなキャラを模写するところから、みな始めるんだろうな。
(扁)そんなもんですかねぇ。

大阪府／ナッチー

(扁)その前に数式にしておきたいのは「小さい＋女の子＝ロリ」だけどね。
(編)やかましい！

千葉県／ニイナ

(扁)ジーニアス・セイジだね。
(編)金髪よりも銀髪のほうが大変なんですよ。
(扁)また意味不明なことを…。

愛知県／九牙羅刹

(扁)もう購入したのかな？
(編)ボンバーだけに、ダイナマイト級のおっぱいですね。
(扁)それはぎりぎりだなぁ…。

トーキングスポット

文章で投稿された作品をメインに、編と扁が熱いコメントをしちゃうぜ!

扁オッス! 東京ゲームショウ2005に行ってきたんだが、オレ的にはちょっとどうかな、という疑問を抱きつつ幕を閉じる結果になった。
編公式の情報によるとタイトル数は過去最高だったようですが、携帯ゲームのタイトルが例年に比べて多かったってオチだしね。
扁ふむ。だから規模が縮小しているような印象を受けたのかもしれないな。
編でも、終わってみれば来場者数も過去最高の17万6,056人だったそうです。これはゲーム業界にとっては喜ばしいことでしょうね。
扁一般の人が目にする機会の多い媒体でも大きく宣伝してたしな。どちらにせよ、いいことであるのは間違いないだろう。
編あと、PS3とXbox360が日本で初のお披露目でしたからねぇ。
扁そうだな、次世代機の影響があったのは言うまでもないだろうが、PS3は本体のモックアップ展示と映像出展のみってのには拍子抜けした…。
編久夛良木さんも暇を持て余してハンモックで寝てる始末だったし。
扁うそつけ! モックアップってのはそういう意味じゃねえよ!
編しかも、その映像を延々流してるってんだから まいっちゃう。
扁だから寝てないっての!
編たしかビジネスデイのみだったかな。
扁しつこいな!
編なにさ! しょうがないでしょ! 今回は久夛良木さん、何もおもしろいコメント言ってくれなかったんだもん!
扁そこに期待するなよ!

あくまでもいい意味 似た者同士

茨城県/夢幻桜花GL
扁だいたひかる風に言ってるような印象を受けて笑った。
編崩れそうなところとか?
扁それいい意味じゃない!

どっかで見たことある? ヒロー玉子

熊本県/G・ポポ
編うは、きっつーっ☆
扁じわりじわりとあとから笑いが込み上げてくるよ。
編無表情がまたいいですねぇ。

初心者も大歓迎なのだ! 初投稿の館

栃木県/ティアルス
扁憧れてるからなのかどうなのかわからんが、朱雀るさんのテイストに似てるね。
編ああ、確かにそうかも。

北海道/ナ行の豪炎波
編17歳っていう年齢はいちばん微妙な時期で、いちばんいい時期なんですよ。
扁わかるようでわかるらん…。

高知県/クロノス
編どっちもお断りだ!
扁いや、それだと話が終わっちゃうだろ。
編じゃあ、戦わせて勝ったほうでいいや。
扁ボケもコメントも投げやりかい!

萌えとの対極と考えるべし!

●ゲームボーイミクロとプレイやんでiPod nanoに対抗だ!(長野県松本市/こだわりの親方) 編プレイやん改め、PLAY-YAN microも十分小さいのですが、iPod nanoの発売で霞んでしまった観が…。ヨーロッパと同じくNintendo MP3 Playerという名前にしておけばよかったかも。

獣耳団

獣耳愛好家たちが集う憩いのスポット。獣耳好きなら誰でも歓迎！

香川県／さまようペガサス

編うは、キューポップ。
扁ん？　なんだその言葉。
編キュートとポップ。
扁なんだかなぁ…。

滋賀県／アザナ

編このあと、肉食の獣耳っ娘たちに食べられてしまう草食のうさぎっ耳娘。
扁恐ろしい想像をするな！

岡山県／破壊輪

扁うう〜ん、スケベ〜。
編ここでは角を描いてはいけませんよ。あくまで重要なのは耳ですから。
扁それはどうかと。

群馬県／マガリ角

扁ほほう、知的だな。
編読んでいる本は「正しい草食っ耳娘の捕らえかた」。
扁だから恐ろしい想像すんのはやめろ！

ついにXbox360の発売日と価格が決定しましたね。しかも、編さんが9月号で指摘していたとおり、『リッジレーサー6』が同時発売だったのには笑いました。一時は開発が間に合わないとも噂されていましたが、見事、恒例行事を成し遂げたナムコの開発者に乾杯！（東京都／うん？）

編海外のAmazonに『リッジレーサー６』のパッケージ画像が出てるんですが、興味深いのはそこに書かれている「ONLY ON XBOX 360」という文字！
扁つまりあれか、Xbox360のみで発売するかもしれないってことだな。これが本当なら、なかなかおもしろい。マイクロソフトはいったいいくら出したんだろね。
編まぁ、いまのところ、ソースはそこだけなので何とも言えませんがね。イーッヒッヒッヒッ！
扁なんなんだその不気味な笑いは…。
編だってさ、ナムコはGC独占供給を謳っていた『テイルズ オブ シンフォニア』をPS2にサックリと移植した過去がありますからね。
扁ふむ。そう言われるとたしかにそうだな。ナムコの独占供給宣言ほど信じられないものはない、と言えばかわいそうか…だってGCがなぁ…。
編何をあまっちょろいこと言ってるんです！　ファンのなかにはその言葉を信じてGCを購入した人もいるんですよ！
扁今回はやけに熱いな。
編少なくとも間違いなく確実に、声を大にして１人はいますよ！　ええ、それがワ・タ・シなんですから！
扁…それはすまんかった。まぁ、とりあえず落ち着け…。でもさ、今回は違うかもしれないし。
編ハッ！　ナムコならコースをちょっと増やして『７』と称し、PS3に移植するかもしれない！
扁ナムコもそこまで露骨にひどくないよ！

P.M.P.P

プロジェクト・メロン・パイ・パイ

新潟県／怪人ごっこ

編ホルスタインの模様を模した水着ってありそうでないような気がします。
扁巨乳の女の子に似合いそうだね。

千葉県／丸猫

編あらまぁ、これは編集部のアイドル、喜屋武ちゃんじゃないですか！
扁特徴を捉えてるなぁ。似てる似てる。

埼玉県／P.M.P.P/YHC

扁あ〜、たまに見かけるよな。
編また大きいから目立つ目立つ。あのおっぱいは弾力もありそうですよねぇ。
扁おっぱいの話かよ！　まぎらわしい！

おっきな胸が大好きな人集まれ！

●「バーチャファイター５」では通信対戦が楽しめるって本当？（千葉県柏市／ちょびひげジャッキー）　編光回線を使ったタイムラグの少ない通信対戦に期待がかかります。とはいえ、光回線を引ける店舗は限られそうなので、比較的大きなゲームセンターに行く必要があるでしょう。

ハマサンズ!!!

いま自分が一番ハマっているものを教えてくれ!

福岡県/アフロエース改めエース2号

編高校生のときは授業を抜け出してゲーセン通ってたなぁ。ご無沙汰ぶりぶり。
扁最後のは余計だよ。

茨城県/緑ポストΩ

編あ〜、ベッキーはいいですよねぇ。やっぱ、ハーフでしょ!
扁それはベッキー違い!

新潟県/長月いぬゐ

編まぁ〜メモカがなくてもプレイに支障はないからOK!
扁ありまくりだよ!

アンパンマンリレー

岐阜県/ターボドロップⅣ

編リレーに参加できて感激とのことですよ!
扁お次は土下座さんによる…お好きなキャラで!

長月いぬゐ→ターボドロップⅣ→土下座→?

東京ゲームショウ2005でRevolutionのコントローラが発表されましたが、かなりの衝撃を受けました。まさかこんな棒状の形になるとは夢にも思ってませんでしたし。しかしこれ使い易いんでしょうかね? かなり疑問なんですけど…。たしかに最近の任天堂らしいと言えばらしいですが、あまりにも奇抜過ぎて…。

（北海道/オオサンショウウェウォ）

扁まぁ、従来の仕様を採用したゲームは、拡張コネクタにクラシックコントローラを接続できるので問題ないようだけどね。

編これは、ワクワクする新アイデアじゃないですか? ワタシは楽しみ。

扁岩田社長が基調講演で「FPSの操作体系の新しいスタンダードにしたい」と言っているのが興味深い。FPSは海外でトップクラスの人気ジャンルだけに、任天堂もかなり海外を意識していることがうかがえる。

編従来のコントローラだとFPSはやりづらいですからね。このコントローラのおかげで日本の家庭用ゲーム機ではいまいち盛り上がりに欠けるFPSのいい火付け役になる可能性も大いにありえます。

扁そうだな。

編でもさ、任天堂は自社が開発したコントローラだけに、その奇抜な性能を活かしたタイトルを開発できると思いますが、サードパーティはとなると難しいかも。

扁まぁ、期待するしかないな。ポジティブに違う角度から考えるとすれば、従来のゲーム機で出ていた専用コントローラを必要とするタイトルに使うって手もあるし。

編専用コントローラを別個で買わなくてもいいってわけですね!

扁そういうことだ。

P.T.T.P プロジェクト・ツル・ツル・ペッタン

宮城県/P.T.T.Pレアッ娘大好き人間

編おっぱいミサイルでも発射するようなブラ部分のぱっかり具合。
扁レアッ娘大好き人間さんのイラストは、いつもどこかぱっかりしているような…。

愛知県/塩

編地の色とバックの色を同化させるというナイスなアイデアですね。
扁ただ単にオマエがここに配置しただけだろ…。

富山県/菊住いわな

編太ったぐらいがちょうどええんじゃけどなぁ。
扁なんでイキナリおっさん口調なんだ。

ちっちゃな胸が大好きな人集まれ!

●携帯代が毎月1万円を超す。（石川県金沢市/金沢罪人峠） 編女子高生の携帯使用料は8,000円から1万5,000円がもっとも多く、約半数は親が支払っているとか（ブームプランニング調べ）。子ども2人で月2万円の負担になるなんて、借金王の編には信じられませんよ!

福島県／マンガンパワー

編ほかの人もじつは待ち望んでたりしてね。
扁あそこまで強烈なキャラも珍しいからな。

東京都／あいきち

編いや～すごい反響だったんですよねぇ、電話男。
扁電話男に電話してほしいところは随時募集中だぜ。

北海道／デジネ

扁なんかどうでもいい勝負には弱いよな。
編ナイスなジョジョパロ！
扁まったく、やれやれだぜ。

富山県／学校英語

お前はズル剥けか？
○か×で答えろ

編う～ん、日本の成人男性の多くは仮性包茎だからなぁ。
扁こらー！　リアル話に持っていこうとするな！

あのレベルファイブが開発を手掛ける『ローグギャラクシー』は期待できると思いますか？　いまのところ12月に発売予定と思いっきり年末商戦にぶつけてきているだけに気になっています。ほかにも買いたいソフトがあるからけっこう迷うところです。まぁ、いちばんネックなのはヒロインのキサラ役に上戸彩を起用しているところなんですけど。上戸彩は歌がヘタだったからなぁ…。
（長野県／RPG大好き野郎）

扁レベルファイブは一躍有名になったな。
編『トゥルーファンタジー ライブオンライン』の開発を途中放棄したメーカーとしてね。さすが、レベルファイブ。
扁もういい加減忘れてやれよ！　そうじゃなくて、『ドラゴンクエストVIII』を開発して、だろ。
編あ、そうでしたそうでした。
扁しらじらしいな…。
編で、期待のMMORPGを途中で開発中止にしたレベルファイブの新作ですが。
扁表現変えて何度も言うな！　でもさ、上戸彩ってのはたしかになんとも言えない感じがするね。
編それについてはノーコメントで。
扁ほう、なんかヤバイ裏情報でもありそうな発言じゃないか。
編いやいや、芸能人がキャラの声を演じることに対してコメントするのに飽きただけです。
扁呆れてるだけかい！　ったくまぎらわしいな。
編そんなことより、気になっていたのはタイトルに「ローグ」って文字が入ってるから、てっきりランダムダンジョンのシステムを採用してるのかと思ったら違うってことね。
扁あ、それは言えてる。けっこう勘違いしてた人がいるんじゃないかな。
編さすがレベルファイブ。
扁やかましい！
編でもいちばん気になったのはロゴが『ロマサガ』に似ているところ。
扁あー！　なんか引っかかってたのソレだわ！

大好きなアニメやOVAの語り場

熊本県／紫煙

編ふむ。たしかにあの棒読みは気にするな、というほうが酷ですね。
扁評判悪いよなぁ…。

大阪府／ダイサマ

扁とうとうきたね。
編これは楽しみですよね！
扁アニメ化されてそうでされていなかった作品の1つだと思う。

山口県／type-G

編初代「ガンダム」のファンも引きずり込みたいのかもしれません。
扁まぁ～、プラモデルでちょっとは稼ぎたいって裏があるんじゃないのかな。

●放置自転車を撤去されてお金払うってジャイアニズムだよね。（埼玉県草加市／コマンタレブー）　編東京の高円寺では高円寺ニート組合なる団体が「オレの自転車を返せデモ」を行ったとか。その活力を、なぜ就労に向けないのかと問いたい。問い詰めたい。小1時間ほど…（以下略）。

ゲーマーズ・レポート

ゲーマーの視点から見た、あらゆるゲームについてのコメントを大募集！

宮城県／アフロディスティニー

編同じアテナから発売されている『剣の達人・ソードマスター』もプレイしてみて！
扁そっちはいいデキだぜ。

京都府／赤ヘル装置

編バグが少なければ良作になったかもしれません。
扁うん、アイデアは斬新だしな、化けた可能性はある。

埼玉県／鹿金骨亥

編ああ、ジャレコのですね。PS2で続編の発売が予定されてませんでしたっけ？
扁あれは発売中止になった。

埼玉県／LL

編全員寝ているように見える俯瞰視点が印象的でした。
扁いま考えたらホラーものののRPGって珍しいような。

心待ちにしていた『機動戦士ガンダムSEED 連合 VS. Z.A.F.T.』のPS2版の発売日が決定しました。これは超うれしいのですが、な、なんと、今回は通信対戦をサポートしていないとか…。ハッキリ言ってショックです！　既存のシリーズではサポートしていただけに、何か大人の事情があったのでしょうか？　対戦が重要なゲームだけに、これはちょっといただけないのでは⁉　金欠気味の高校生にゲーセン通いはきっついのですが…。（埼玉県／種）

編これには同意しちゃう！　最近、ゲーセンでハマってただけに残念。
扁ふむ。もしかするとバンダイとナムコの合併が原因かもしれないな。
編ナムコはゲーセンの運営してますからねぇ…。
扁サポートしたらゲーセンの売り上げが明らかに減るだろうし。
編KDDIに対する嫌がらせだったりしてね。
扁そういう幼稚な考えはやめろ…。
編でもさ、今回はけっこう隠し要素が多いから、最初からそのつもりだったのかも。
扁PS2版でいいだけ練習したあとは、やっぱり対人戦で自分の腕を試したくなるしな。
編まぁ、タッグ戦だけにゲーセンでやるのも乙ですけどね。
扁それはそうなんだけどな。う〜ん…。

ハード愛子の聖域

福島県／魔真

編うわ。われわれの位置を脅かす存在になりそうな予感！
扁まぁ、オレたちはオッサンだからなぁ…。

高知県／クロノス

編なんかこう、パーっと光ってるように見えます。
扁転がっているハードもいい味出してるね。

埼玉県／CHYHC／キャラ使わせてもらいます

編今度は4コマで登場ですか。いやはや、参った。
扁参ったも何もオマエが1コーナーにしたんだろ！

岐阜県／大天上降下

編というといいオチが出たところで愛子の人気が下がって…ウヒヒ！
扁考えかたがやらしいな…。

●砂糖って甘いですね。（福島県双葉郡／マンガンパワー）　編砂糖以外にもアスパルテームも甘いし、チクロやサッカリンも甘い。バラの香りも甘いですし、天下った官僚が吸う汁やニートの人生観も甘い。そういえば、スピードワゴンの小沢さんもたいそう甘いですよね（時事ネタ）。

何でもTOP3

独断と偏見でTOP3を語れ!!

新潟県／げーむくん・M

編新コーナーとして採用です。

扁ちなみに、好きだろうが嫌いだろうがオチ付きのネタだろうが、何でもありのTOP3だ。

編投稿バンバン待っとります！

神奈川県／サボテンダー？

編この手の擬人化は難しそうですけど見ていて楽しいです。

扁特徴をどれだけ活かせるかが勝負の分かれ目だろうね。

大阪府／緑山先生

編人によっては納得のいかない収録タイトルかもね。

扁まぁ、シューティング好き用みたいなところがあるしね。

編さんと扁さんってけっきょく仲がいいんですか？　それとも悪いんですか？

（新潟県／長月いぬみ）

編約半年ごとに似たような内容の投稿が送られてくる気がします。

扁けっこう気になるもんなのかね。まぁ、答えはもちろん決まってるよな。

編ええ、仲が悪いです。

扁おいコラ！

編みなさん聞きました？　いえ、読みましたか？　見てごらんなさいなこの対応。仲がいいわけないじゃないですか。

扁えー！

編まぁ、上で言ったことはネタですが、じつのところ仲がいいも悪いもないんですよ。ぶっちゃけ、扁さんとワタシは一心同体なんですから。

扁気色悪いこと言うな！

編でもね、仲が悪かったらこんな長いことタッグ組んでませんって。で、もう1枚似たような投稿がこちら。

編さんと扁さんはどっちがエライんですか？

（島根県／さっくにゃーん!!）

扁これこそ決まりきってるよな。

編ええ、ワタシです。

扁おいコラ！

編みなさん聞きました？　いえ、読み……。

扁同じオチを流用するな！

編まぁ、ぶっちゃけ一心同体……。

扁それもだよ！

編ということで、今月の「TALK 2 TALK」は終了です！

扁来月もたくさんの文章＆イラストの投稿待ってるぜい！

編ハイ、終わった。いやはやお疲れ。じゃあ扁、ちょっくら飲みにでもいくか。

扁読者を勘違いさせるようなこと言うな！

兵庫県／ユキ・ヨルム

扁まぁ、たしかにそうだな。

編ユキ・ヨルムさんの棒人間ネタは毎回深いなぁ。ロマンだ。

扁ロマンねぇ…。

高知県／蛇霞馬童子

編今回は「女性読者御中」は入らなかったようで。

扁イラストを大きくすると、どこに入れるか迷うんだろうな。

北海道／ポポイ

編ユエルのファンが多いなぁ。

扁キャラデザの変更には大人の事情がありそうだが…。

編ソコには触れちゃダメです。

大阪府／ゆうき鉄平

扁ほうほう、これは親切…ってことになるんかな？

編たまにこういうことありますけど、悪い気はしませんし。

●「ハチクロ」の映画の配役は、竹本役の嵐の桜井以外納得いかない。（兵庫県姫路市／TAKA.）　編ヒロイン・はぐ役の蒼井優ちゃんの身長は160cm！　ハチクロ原画展の等身大"はぐ"パネルの全長が145cmだったことを考えると、原作ファンの編としては納得がいきかねます。

かってに萌え王選手権

読者の投票によって、かってに萌え王を決定しちゃうのがこのコーナー。毎回出されるお題から自分が"萌える"と思うほうを選ぶべし！

お題 猫耳帽の八重歯っ娘 vs. ボブカットの眼鏡っ娘

編猫耳帽の八重歯っ娘とボブカットの眼鏡っ娘の勝敗はいかに。
編今回はボブカットの眼鏡っ娘が勝ちましたよ！
編おお、これはなかなかおもしろい結果になったもんだ。
編じつはけっこう接戦だったんですよ。なんと1枚差での勝利だったんですから。
編でもさ、最近はボブカットってめっきり見なくなったよな。
編ボブカットは似合う人が限定されている気がしますよね。それはそうと、ボブの子が眼鏡をかけてる確率ってけっこう高い気がしませんか？
編あー、それわかるかも。

猫耳帽の八重歯っ娘

静岡県／折れ線グラフ

三重県／ウェイ

滋賀県／アザナ

福島県／BURST

ボブカットの眼鏡っ娘

静岡県／すてら

宮城県／アフロディスティニー

福岡県／マクロン

新潟県／怪人ごっこ

大阪府／ゆうき鉄平

埼玉県／でか

次回のお題

埼玉県／P.T.T.P/CHY-SAN

●第一生命からファミコンのソフトが出ていたのは知ってます？（熊本県牛深市／RGC-80CS） 編クイズがメインのお勉強ソフトですね。一般企業によるソフトは、ほかにもブリヂストン「テーラーメイド」、安田生命「セイフティーラリー」などがあり、いずれもプレミア品です。

アナタに捧げる…
GL伝言板

ここは読者の交流場所。みんなに伝えたいことは、GL伝言版に掲載しちゃいます！ 編や扁に伝えたいことでももちろんOK。文字はなるべく太く、サインペンで書いてくれると読みやすくていい感じです。えんぴつだとどうしても薄くなってしまうので気をつけてね！

・泪橋チャンプ様、『バックさんのかばん』って、かばんを持ったいい年したおっさんが、滑り台で登場する番組ですよね？ 詳しくは覚えてないんですが、なんとなく記憶に…

・飛鳥 忍様、9月号のイラストから、あなたが『ギャラクシーエンジェル』のファンであると勝手に推測した上での質問なんですが、『G.A.2』の新キャラ、どう思いますか？『G.A.』にくらべてあまり魅力を感じないのは私だけでしょうか？

茨城県／夢幻桜花GL

刀娘に賛同してくださった、『西尾 一樹様』『緑ポストΩ様』『GF様』『カレーライフ様』ありがとうゴザイマス！

獣耳団にせまるスペースをいただき、編集部様もありがとうゴザイマス！

緑ポストΩ様へ 自分のP.N.は「しゃな」って読みます(^o^) 「灼眼のシャナ」が好きなのでww 刀娘好きもソコから来てます。キャラの名は「かげつ」ちゃんです(^-^) 気付いたら近所のフトン屋の名前と同じでしたww

コーナー化希望!!

紗那

福岡県／紗那

泪橋チャンプ様、「ばくさんのかばん」とは懐かしいですね。ばくさん役の熊倉一雄さんは声優としても超大物(彼の歌うアニソンは名曲多しですよ！毎回カバンの中のトカレフや白い粉やエスパー伊東をめぐって謎のビースト「スプレッドビーバー(向こうのスラングで「オ●コおっぴろげ」の意)」と人形化して戦うという内容でした。この流れはその後、田中真弓の奇っ怪なコスプレに気分を悪くする子供が続出した問題作「マボマボだいぼうけん(ともだちいっぱい)」に受け継がれました。…以上、9割ウソ(笑)。

大阪府／緑山先生

長崎県／麻葉ひふみ

静岡県／すてら

富山県／神城紫織凪

静岡県／折れ線グラフ

長野県／NO,MAN

兵庫県／URA

埼玉県／P.T.T.P／CHY-SAN

埼玉県／愁井隼人

投稿要項はコチラ！

TALK 2 TALKでは、ゲームなどについてのフリートークを大募集！ イラストやコラージュなども待ってます。また、新たなコーナー案も大歓迎！ 96ページを参考に巻末の投稿用ハガキや官製ハガキなどで左の宛て先まで送ってください。封書の人は各ハガキにも県名・PN（裏に書いてあるほうを優先）を書くことを忘れないでね。締め切りは毎月10日（消印有効）。コーナー名がある場合はそちらも明記してください。みなさんからのたくさんの投稿、待ってます。みんなで「TALK 2 TALK」を盛り上げよう！

●AMショーがイマイチ。（東京都練馬区／にゃんコック） 編家庭用ゲーム機の性能がアーケードを上回ってしまった現在では、あまり見所がない印象。セガの新基板「LINDBERGH」もPentium 4 3GHzやnVIDIAのGPUを使用するなど、結局はハイエンドPC程度の実力ですし。

名機であれ★凡機であれ

ゲーム機への熱き想いを分かち合おう!

ハード愛の聖域

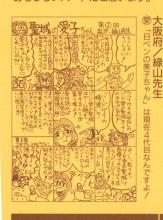
★DCが一票差で首位をキープ!

こんちーっ☆　愛子デス! 抜きつ抜かれつのデッドヒートを繰り広げているDCとPS2ですが、今月はDCが一歩ならぬ一票リードしてます!　新しく参戦してきたのは発売されたばかりのGBm。小さいって、スバラシーイッ!

ハード愛子
当コーナーのキューピッド&進行担当を任された新米アルバイト。どっちかといえばP.T.T.Pだが「大きさよりも形が重要ですよぅ」とのこと。

▼DC：ネット接続のパイオニアなゲーム機だったと思う。（北海道／マリモ魂）

▼PS2：これまでさまざまな型番が発売され、そのつど中身が進化してきたPS2は、技術的にとてもおもしろいハードだと思います。

㊧大阪府／緑山先生
「日ペンの美子ちゃん」は現在4代目なんですよ!

基板やらなんやらがこれほど変化し続けたハードは、据え置き型のハードのなかではナンバー1ではないでしょうか?　いやぁ、おもしろいなぁ。ホント、おもしろい。（東京都／テクニカルーセル真木）

▼X68k：最近ちょっと元気のないX68k。でも、これからもずっとこのコーナーがある限り、X68kを応援していこうと思っています! PCで、ゲームをアーケードゲームのように楽しめたのは、X68kが最初ではないでしょうか。数多くの良作ソフトのなかでも、『源平討魔伝』はとくに楽しめたゲームでした。　（広島県／NSR250R）

▼GC：既存のゲーム機のなかでは『パワプロ』が最高にやりやすい!　（長崎県／ゴシステ2）

▼PC-FX：『スパークリングフェザー』をひとりでも多くの人に知ってほしい。PC-FXのソフトということで、アニメキャラが嫌いという人以外なら…現行機種では楽しめない、いろんな意味ですごいゲームだと思います。

（和歌山県／イリス）

▼GBm：GBmのファミコンバージョンにはかつてのGBA SPのファミコンカラー（生誕20周年記念バージョン）の面影があります。　（神奈川県／心闇）

▼ハード愛　ランキング

順位	ハード	票数
第1位	DC	102票
第2位	PS2	101票
第3位	FC	93票
第4位	X68k	84票
第5位	GBA SP	81票
第6位	SFC	73票
第7位	NDS	67票
第8位	NEO GEO	60票
第9位	MSX	52票
第10位	SS／MD	49票
第12位	Xbox／SORD M5	41票
第14位	PCエンジン／WSC	36票
第16位	PS	25票
第17位	GC／PSP／SCV	25票
第20位	PC-88／PC-98／GB	12票
第23位	N64／3DO	9票
第25位	基板／X-1	6票
第27位	PC-FX	5票
第28位	GBm	2票

床(ページ下)用の原稿用紙です。情報・意見・質問などを自由にお書きください。　PS2

※ランキングは、このようにハガキの裏にメモするだけでカウントされます。

投票・投稿大募集!!
ゲーム機やパソコンに関する話題であればなんでもOK!　ハードに対する熱い想いや体験談などの文章はもちろん、イラストなどの投稿も待ってま～す♪

●なんとなくハガキを見てたら、切手不要だったので出してみた。これからはゲームラボを買ったら床に投稿しますね。（岩手県一関市／ゴリアテ）
㊢切手不要で76ページのプレゼントにも応募できるので、これからはぜひ投函を!　編集部一同読者の皆様の声を心待ちにしています。

GEKI-YASUジーコ
激安ZICO

ヤァ!! CMで俊輔と共演している神＝ZICOだよ!! こないだの親善試合ではその俊輔に加えて、マツイとかを再招集してはみたけど、じつはそんなことにはぜんぜん興味がなくって、むしろなんで"神前"試合じゃないのかってことにばかり気を取られているよ。いつかペレやロナウジーニョらと一緒に、神々の"饗宴"に興じてみたいしさ。
※翻訳／鈴木園ヒロミツ

岡山県／SAK

『ガンダム 一年戦争』が1,480円 新品64ソフトが180円!!

64ソフトがやけに安いな。たしかにゲームキューブが出てるしレボリューションも発売間近だけど、200円でお釣りが来るのはニシンならずとも嬉しいかぎり（※訳者注：任信＝ニンシンです）。そういえばかつてはカズノコで大儲けした、いわゆる「ニシン成り金」なんてのがいたけど、カズノコで妊娠なんてずいぶんエッチな話だよねー。

福岡県／行殺！

プレステ2ゲームが99円!!

『アメリカ横断ウルトラクイズ』が税込みで99円。私＝神としては、レジで100円玉だけ出すのってどうもみみっちい感じがして、99円ソフトを最低５枚は買って、なんとかせめて500円玉で支払うようにしている（※訳者注：それもセコイような…）。それにしても「トメさん」とは懐かしいな。むかしインタビューされたことがあるような…。

領収証
TVバニ■ク■■■店
TEL:092(■)■
ポイントカード無料になりました！
30ポイント→ 500円割引
50ポイント→1000円割引
100ポイント→3000円割引
日付 2005/■ 時刻 13:02 No.■
ｺｰﾄﾞ 商品名	数量	お買上額
341033 ｱﾒﾘｶ横断ｳﾙﾄﾗｸｲｽﾞ(廉PS2	1	99

合 計(税込) ¥99
(内消費税 ¥4)
現 金 ¥99
お預り ¥100
おつり ¥1

GBシリーズ専用バッテリーパックが10円

神奈川県／心闇

もちろん新品。これはさすがに５個買っても50円玉か100円玉で支払うべきものなのだろうな。「ACアダプタセットの電源接続ユニットにDCジャックの増設改造を施せばGBAでも使用可能」との心闇氏の指摘もあるとおり、まんまではダメだが、GBシリーズのみならずGBAシリーズでも使えるようになる。──素材をどう活用するか、これが監督業でも大事なことなんだ（※訳者注：カズを本選に連れていくか悩んでるんですか？）。

●自分はオタですが結婚してますし、妻もけっこう美人です。そこだけ勝ち組。（京都府福知山市／ズバリ言うなよ！） 編収入も人望もない編は、自分だけバレてないと思っている隠れオタですが、脳内の恋人・蟹沢きぬちゃんはかなりかわいいうえにツンデレです。そこだけ勝ち組。

中古パソコン1,000円 接続&設定はタダー!!

福岡県／怒りの葡萄

Celeron400MHzなので、重い画像を加工したりなどは大変だろうが、ダウソ専用マシンとしては必要十分。『Excel』『Word』にも対応してるそうなので、事務処理にも使える。ヒデェなど、パソコン関連に強い代表選手もいるにはいるが、とくにバカハラ、オオクボケといった脳ミソの足りなそうな名字の選手にはぜひ習熟してほしい（※訳者注：名字の話なら、養子に出るとか婿になるとか、ほかにも手はありますが。そういや、帰化したサントスだかアレックスだかの本名って知らないな）。

『ドラクエV』が 1,230円!!

大阪府／ビビルマン

もっと安く買うことができるかもしれないが、イノキびいきの私＝神としては、「1・2・3」という文字列に猛烈に反応してしまう。もちろんスリーサ…、いやスリーバックにもつながるものダー。

長野県／ツライフ

“神の教え”すべて1冊100円!! 邪教もすべて1冊100円!! 『若貴大相撲』も100円!!

「クロマティ高校」映画化にさいしてヘンなイチャモン付けたグロマティら邪宗の教本も含まれてはいるが（※訳者注：それにクロマティより、「菊門とバット」の著者ホワイティングのほうが、国際的には有名ですし。あっ、すみません。私がボケてしまいました）、私＝神の教えも1冊100円。中古本が流通しても私には一銭の得にもならないが、まぁお布施みたいなものだ。“ジー高校”設立基金にでもなればいいのになぁ…。『夢の兄弟対決』はまさしく現実になっちゃった。夢はかならず叶う!! それにしてもドリカムの女の人、クチがデカすぎだよね。

ソフト3つで100円!! エロビ1本280円!!

大阪府／緑山先生

正確には「ワゴン内のモノ3つで100円」で、ゲームソフト2本と無修正らしいエロビ「ダイナミックAV 神崎七恵」の計3つで100円。エロビ「五十路 DX12人 可愛く泣きます悶えます」は1本100円だ。「五十路～」のほうは、「萎えに重点を置いたセレクト」だという。とはいえ私＝神には、このくらいがちょうどいいのだが…（※訳者注：カミも薄くなりましたし）。

今月の無料KICK Free に近い

廃線記念キーホルダー500円!!

北海道／デジネ

4億円もの赤字のため廃線となったメーテル電車。すさまじい赤字の大阪・WTCもそうだけど、メーテルは疫病神なのかな。ただし廃線記念で売り出されたメーテル電車キーホルダーは500円。激安どころか高すぎかと。おいおい、まさかこれでレッズ補填するつもりじゃないよな（※訳者注：赤字＝レッズのスポンサー会社もメーテルキーホルダー出すといいのかも）。

●Xbox360が約4万円ですか。ま、3か月ほど待ってから買うかな。（熊本県熊本市／灰色熊） ㊢発売前から毎年の値下げをぶち上げたので、3か月と言わずにもう少し売れ行きを見守ってから購入してもいいのでは？ ㊢は「BLUE DRAGON」のデキ次第で購入を決める予定です。

GL誌上裁判

読者の不満にこたえる！

GL法廷スタッフ
電脳法規委員会　闇の三哲人

スコーピオン高田
著作権関連の法律とレトロゲームにくわしい40歳。好きなゲームは『ドアドア』『ロリータ・シンドローム』などの昔のPCゲーム。

BonBon中村
九州生まれ、美少女ゲーム育ち、同人好きもだいたい友達の25歳。『Air』『月姫』を愛してやまないが、九州弁が抜けないのが悩み。

ミルコ・クロ刑事
インターネット、オンラインゲーム、格闘技に造詣が深い元刑事。『ドラクエ』『FF』などの王道系も好むミーハーな一面も。

訴状『GTAⅢ』の有害図書指定を解除しろ！

先日、神奈川県に続いて埼玉県が『GTAⅢ』を有害図書に指定しました。

ご存じの通り、有害図書に指定されると18歳未満には販売されなくなります。しかし、どの程度効果があるかは疑問です。店員と客が知り合いならば18歳未満であっても売ってしまうだろうし、どうしても欲しければ東京都や千葉県など、隣接する区域に足を伸ばして購入すればいいだけなのですから。つまり、「どうしても残虐ゲームがプレイしたい！」と思う少年の行動を止めることは事実上不可能なのです。

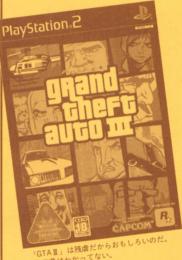
それにも関わらず、有害図書指定をするということは、埼玉県や神奈川県の知事が『GTAⅢ』をダシに売名行為をしていると思われても仕方がないのではないでしょうか？　また、傑作と言える『GTAⅢ』の名誉を傷つける行為とも言えます。

埼玉県について私が一言言わせていただくならば、埼玉県全域でいまだ活動を続ける暴走族、西川口周辺のチンピラ、ポン引き、一部の暴徒化した浦和レッズサポーターたちのほうが『GTAⅢ』よりよほど有害で暴力的です。彼らは現実の存在であり、一般市民に直接的な暴力を振るう可能性があります。まずは彼らを取り締まってください。話はそれからです。

けっきょくは暴走族やヤクザなどを取り締まるよりも、『GTAⅢ』を有害図書に指定するほうが簡単なんです。埼玉県と神奈川県の安直な姿勢を批判するとともに、有害図書指定の解除を求めます！

（埼玉県さいたま市／そばめし）

『GTAⅢ』は残虐だからおもしろいのだ。埼玉県はわかってない。

判決文

う〜ん、言われてみれば確かに有害図書指定は無意味だ。でも、有害図書指定は行政、暴走族やヤクザの取り締まりは警察と、担当が違うから、キミの批判はちょっと的ハズレなんだ。まあ、有害図書指定が実質的に意味がないのなら、「ちょっぴりハクがついた」くらいに考えておけばいいんじゃないかな。

大人は自分が理解できないものが怖かったりする。僕が若いころはエレキギターを持ってるだけで不良と言われたくらいだからね。埼玉県や神奈川県もそのうちに気付くと思うよ、自分たちが「時代遅れ」ってことに。ということでいちおう有罪。

（スコーピオン高田）

●寝られるって、いいですね。（岐阜県各務原市／大天上降下）　編すでに会社に泊まりこむこと3日め、会社の固く薄汚れた床の上に敷いた1,980円の寝袋（激安の殿堂ドン・キホーテで購入）に包まって寝る編も、心からそう思います。寝られるって、いいですね…（泣）。

GL懺悔室 by 初代ゲームラボマン

残業中に、つい…

先日、つい魔がさしてS先輩にもらった『幼女電車　～○学生の凌辱記録～』という同人ソフトを深夜残業中の誰もいない編集部でプレイしてしまいました。ゲーム内の設定とはいえ、幼女に痴漢をしたり、成長期の少女の胸を揉みしだくなどの凶悪な行為に及んでしまい、いまは反省しています。もちろん、社内での自慰行為には及ばなかったので、その点はご安心ください。

（東京都港区／テポドン）

うひょひょひょひょ!!　正直者が馬鹿を見てきた時代はもうすでに遠い昔の戯言さ。自分の行いを告白すれば、きっと何かが変わるはずさ。ああ、この潔さよ。明日からお前がCaptain of the Ship!!　いいか、羅針盤から目を離すな。お前がしっかり舵を取れ！

訴状　ジャンク屋でほかの客と取り合いに…

某ジャンク屋さんでPCパーツを物色していたところ、偶然にもパイオニアの名機・DVR-A07-Jの新古品が5,000円で売られているのを発見しました。最近はほとんど見かけなかったので、ソッコーでレジへと向かいました。

しかし、そのとき店内にいたほかの客が、「あ～、それ俺が買おうと思って置いといたやつなんだよね～。ハイ、返してね」と言いながら、DVR-A07-Jを私の手から奪おうとするではありませんか。どうしてもこのドライブが欲しかった私は「やめろ、ふざけるな！」と、思わず大きな声をあげ、もみ合いになりそうになったのです。

その場では店員が仲裁に入りましたが、その男はどうやら常連客だったようで、店員とは完全にグルでした。けっきょく私が丸め込まれ、その客がDVR-A07-Jを購入することになってしまったのです。どう考えても納得できません。妥当な判決をお願いします。

（東京都北区／ルイコス太）

判決文

完全に有罪だ。まあ、買えなかったものは仕方がないけど、その店に行くのはもうやめよう。いまはどのジャンク屋ももうからなくて経営が厳しいみたいだから、どうしても常連を大切にしてしまうのかもしれないね。こういった閉鎖的な店はつぶれてもいいので、知り合いにこの事件のことを触れ回って、悪い噂を流し、キツイおしおきをぶちかましてやろう。

（ミルコ・クロ刑事）

訴状　彼女が眼鏡っ娘になってくれない！

眼鏡っ娘萌えの18歳です。僕には女子高生の彼女がいるのですが、彼女は僕の趣向をまったく理解せず、「眼鏡をかけると変な顔になるからイヤ」と言って、僕に眼鏡をかけた顔を見せてくれません。しつこく「眼鏡っ娘になってくれ！」と頼むと、僕を変態扱いする始末です。それでもコスプレ風俗に行くのはイヤなので、いまはガマンしています。

今後も彼女が眼鏡っ娘になってくれないようなら、別れを告げざるをえないと思います。その場合、彼女は有罪ですか？　判決をお聞かせください。ただ、別れても『君が望む永遠』の穂村愛美のような理想の眼鏡っ娘と出会えるかどうかはわかりませんが…。

（北海道釧路市／フラグ成立）

判決文

コラァ!!!!　「女子高生の彼女がいる」だなんて、許さんばい!!!!　無罪に決まっとるたい。世のなかには童貞という重い十字架を背負った人がいっぱいおるけんが、そんなわがままな訴状は認められるわけなかとよ。三次元の彼女は二次元の女の子と違って、自分の思い通りにはならんたいね。　（BonBon中村）

訴状求む!!

このコーナーではゲーム、PC、アニメに関するあらゆる不条理、悪徳、不満を電脳業界の裏の裏まで知り尽くした闇の三哲人が裁くぞ！　疑問、やり場のない怒り、懺悔、主張など、君の思いをぶつけてくれ！　宛て先は〒104-0031　東京都中央区京橋3-14-6　斎藤ビル(株)三才ブックスゲームラボ編集部「GL誌上裁判」係まで(96ページ参照)。

●「HDTV」とはどんなもの？　どのくらい進んでるんですか？（岐阜県本巣郡／まりぽ）　㊓HDとはHigh Definition（高精細）の略。ハイビジョン放送は縦1080ドットなのですが、じつは縦720ドットからHDを名乗ることが可能です。HDTVを買うさいは注意してください。

古いPCからデータを移したい

Q 2台のPCを持っているのですが、最近古いほうのPCのディスプレイが映らなくなってしまいました。しかしデータのバックアップをとる前だったので、簡単に廃棄できずにいます。そこでこの壊れたPCからデータを取り出して新しいほうのPCに移したいのですが、なるべく簡単でお金のかからない方法はないものでしょうか？

A 古いPCのHDDに入ったデータを新しいPCのHDDに手っ取り早く移す方法としては、古いPCからHDDを取り出し、新しいPCに取り付ける方法が考えられます。セカンダリHDDとして接続し、Dドライブとして認識させれば、Windows上で簡単にデータを移行することができます。もしくは2台目のHDDとして、古いPCのHDDをそのまま新しいマシンで使ってもいいでしょう。

問答無用のハードウェア直結が、もっとも手っ取り早い方法だ。

BTX型のパーツを活用したい

Q BTX型というPCの部品が出はじめたので、新しいもの好きの私はついつい通販で買ってしまいました。ところがLGA775のCPUに付いているIntel純正クーラーは、ネジの位置が異なりBTXのマザーにうまく取り付けることができませんでした。これってなんとかならないものですか？

A Intelの提唱する、排熱効率の高い新しいPCの規格がBTXです。この規格は残念ながら、ネジ穴や拡張バスの位置などが違うため、現行のATXと互換性がありません。そのため現在BTXのマザーを買ってしまったら、専用のBTXケースを買うのはもちろん、BTX専用のCPUクーラーを別途購入する必要が出てきます。リテールのCPUには標準でLGA775に取り付けできるクーラーが付いてきますが、残念ながらこれはBTXには流用できません。

拡張コネクタの位置が左右逆なうえ、ATXケースの流用もできない！

BTX専用CPUクーラー。4,000円以上もする。

●デュアルコアCPUが流行ってるけど、実際使えるの？（兵庫県豊岡市／頭文字X）　編Pentium Dは発売前から非難ごうごうでしたが、先日インテルの技術者が「Pentium Dは急ぎで作った」と認めてしまいました。これでは同CPUを褒め称えてた各PC雑誌は形無しですね（笑）。

PS2がディスクを読み込まない

必ず成功するわけではないが、ジャンク活用でニコイチという手もアリ。

Q PS2を買ってからもう4、5年くらいになるのですが、「ソフトの読み込みに失敗しました」と出てばかりで、ゲームを始めるまでに15分かかったりすることがしょっちゅうです。どうすれば改善されますか?

A それは、DVD-ROMドライブのピックアップユニットが消耗してしまったのが原因だと思われます。基本的な修理方法はピックアップユニット交換なので、買ったお店に持って行って修理してもらうか、ソニーのカスタマーセンターに連絡して修理に出す方法を聞くといいでしょう。ピックアップに使われている半導体レーザーは消耗品で、PS2の場合この交換には通常9,000円ほどかかるようです。

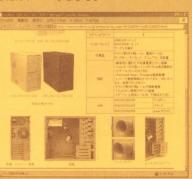
PCケースの良し悪しって?

Q 初めてPCを自作してみようと考えているのですが、いろいろなパーツがあるなかでPCケースの良し悪しの差がいまいちよくわかりません。

安いものと高いものでは、いったいどれくらいの性能差があるのでしょうか? 材質のアルミとスチールの違いはわかるのですが、それ以外ではあまりピンときません。参考までに教えてください。

A 見ためのデザインで選択するのもいいですが、PCケースには押さえておかなければならないポイントがいくつかあります。

まず、ケースの材質はスチール(鉄)、アルミに大別されます。スチールは厚みがなくても丈夫なのですが、重量が大きくなりがちです。アルミは軽くて熱伝導がよく冷却性に優れるのですが、中途半端な厚さの材料が使われていた場合は筐体がゆがんでしまったり、留めビスのネジ山がすぐダメになってしまったりします。アルミケースを選ぶ場合は2万円以上出して充分な厚みのあるしっかりしたものを選びましょう。また、昔のPCは発熱量もそれほどではなかったため適当なケースに入れても問題はありませんでしたが、最近のPCは発熱量も大きいので、ケースの冷却性能も重要になっています。通気口の位置、流れなどが配慮されたケースが高ポイントとなるでしょう。

最後に考慮すべきは、全体の収まりのよさです。あいまいな表現ですが、工作精度が高いか低いかといった問題を指します。工作精度が悪いと、建て付けが悪くなり、CDドライブが斜めになったり、フロントパネルがぴったりはまらなかったりします。実際に見て触って、しっかりとチェックするようにしましょう。

昨今のケースはダクトが付いていたりと、静穏・冷却性にこだわったものが多い。

ギモン、持ってる、かーい?

このコーナーでは読者のみんなから、素朴な質問やふとした疑問など、ゲームやパソコンなどに関する身近な"?"を募集してるよ。どんどん送って、ねー!!

●Xbox360で開発中のゲームタイトル見たけど、かなり期待していいのかな?(青森県十和田市/ミツル) 編全38社による45タイトルが発表されましたが、「ウイイレ」や「スパロボ」などどれもマルチプラットフォームで作られそうなものばかり。判断を下すには時期尚早かも。

TALK 2 TALK
イラスト、文章、一発ギャグと、なんでもアリの、読者と㊮の交流の場。初心者も大歓迎だよ!!

ハード愛の聖域
ゲーム機、PC、etc──。お気に入りのハードに捧げる熱い想いをみんなで分かち合おう!!

激安ZICO
安っぽいのはダメだけど、高いよりは安いほうが断然いいよね。そんなチラシに神が喝入れ!!

GL誌上裁判
ゲーム、PC、業界に対して許せないことがある人はジャンジャンバリバリ訴えてくれよな!!

Q&A
わからないことがあったら、いつでも編集部に聞いてよ!! キューのほかチューも募集チューよ。

改造コード大全集
PS2、PS、GBA、GCの改造コードを大・大・大募集。サーチしたコードをみんなで楽しもう!!

サイバークラッカーズ
知る人ぞ知る業界の裏ネタを大暴露。ライバル会社、同僚を蹴落とすための黒い報告を求む!!

応募にさいして
もちろん秘密は厳守。QUOカードのほか、規定の謝礼や特製オリジナルグッズなども用意!!

※ハガキや封書、メールなどに記入していただいた個人情報は、記事作成のための資料、プレゼントや弊社新刊情報の送付などに使用させていただきます（新刊情報などが不要の方は、お手数ですが、ハガキや封書、メールなどにその旨をお書き添えください）。

宛て先
〒104-0031 東京都中央区京橋3-14-6 斎藤ビル TEL：03-3535-7331 FAX：03-3567-6435
株式会社三才ブックス ゲームラボ編集部「～係」 E-Mail：glabo@sansaibooks.co.jp

第3特集

“スーパーマリオ”20周年記念

マリオまみれ

HAPPY! MARIO 20th

マリオ本当は24歳!

僕たちの大好きなマリオが20周年を迎えた!
でも20周年は『スーパーマリオブラザーズ』で、
マリオ自身は『ドンキーコング』で初登場だか
ら24周年? しかも実年齢はまた違うって?
なんかわかんないけど、とりあえず祝っとけ!

スーパーマリオブラザーズ

text by けい1

マリオ1博覧会

ファミコンをテレビゲームの王様に押し上げ、世界中の人たちを虜にした『スーパーマリオブラザーズ』。ここでは、システムやグラフィックなどにおいて大きな変更のない、同作の直系と言えるソフトを紹介していこう！

家庭用ゲーム機の運命を変えた大ヒット作！

スーパーマリオブラザーズ

●対応機種…ファミリーコンピュータ
●発売年…1985年
●発売時価格…4,900円

このソフトをベースにした移植・改造ソフトが、数多く作られていった。

すべてはここから！

横スクロール、さまざまな謎、豊富な隠しアイテム、主人公の巨大化など、当時としてはかなり斬新なゲームシステムであったが、大ヒットの理由はそれだけではない。製作者が「気持ちのいいジャンプゲームを作る」と言っていたとおり、たんに大きくジャンプするだけで気持ちよく、主人公マリオとの一体感がとても爽快だったのだ。また、ブロックを叩いたときに砕け散る破片や、敵キャラの動きに重力の計算を用いるなど、ゲーム中のさまざまな"動き"がとても自然に映るのも見逃せない。

さらには、コインを取るときなどの効果音やBGMも、人間の聴覚に気持ちよく聞こえるなど、人間の本能に訴えかけるこれらの「気持ちよさ」が、『スーパーマリオブラザーズ』（以下、『マリオ1』）が大ヒットした要因の根幹と言えるだろう。ディスクシステム版を含め国内で600万本以上も売り上げ、この記録はいまだに破られていない。

ハドソンによりPCに無理矢理登場？

スーパーマリオブラザーズ Special

●対応機種…PC-88／X1
●発売年…1986年
●発売時価格…6,800円

タイトル画面のスペシャルの文字にワクワク。見た目もファミコン版そっくり…。

見た目はファミコン版そっくりだが、当時のパソコンはゲーム性能においてはファミコンに遠く及ばず、本作は『ゼルダの伝説』のように1ページごとにスクロールするシステムになってしまった。マップ構成は『マリオ1』でも『マリオ2』でもないオリジナルで、シンプルでありながら奥が深く好感が持てる。さらに、ほかの任天堂製ゲームの敵キャラが多数登場したり、お助けアイテムがたくさん追加されていたりと、たしかにスペシャルな内容ではある。だが操作性の悪さとそれにともなう難易度もスペシャル過ぎて、全体としてトホホな作品に仕上がっておりじつに残念。だが、マリオ愛好家としては外せない一品でもある。ちなみに、無限増殖はノコノコかメットを壁に当て続ければ、255機まで増やすことが可能。ファミコン版のように階段は必要ないので、ゲーム中のいたるところに無限増殖ポイントが存在する。

1－1でいきなり無限増殖。全面クリアの強い味方、ノコノコさまありがとうございます。

お助けアイテムのハンマー登場。ドンキーコングが投げたのだろうか？　なぜか樽が落ちてくる…。

突然のカニとツララの登場は新鮮。『マリオブラザーズ』と『アイスクライマー』からの乱入か？

104ページのステージ「29－1（T－1）」には続きがあったのだ！

ラジオ放送オールナイトニッポンとマリオのコラボ

オールナイトニッポンスーパーマリオブラザーズ

●対応機種…ファミコンディスクシステム
●発売年…1986年
●発売時価格…非売品

このレアソフトを手に入れるためにマニアたちは躍起になった。

ラジオ放送、オールナイトニッポンのプレゼント版非売品。『マリオ2』のシステム上に『マリオ1』と『マリオ2』のマップデータを足して2で割ったような内容。パックンフラワーがタモリで、クリボーがサンプラザ中野など、各ワールドクリア時に出てくるピノキオが当時のオールナイトニッポンのパーソナリティーに置き替えられている。ちなみに背景のキノコはマイク。エンディングではピーチ姫（？）と、各ワールドのパーソナリティーが出迎えてくれるのだが、この処理を入れたためにワールド9が削減されているのが残念。しかし、ワールドA～Dは一度クリアしただけでプレイできるのはうれしいところだ。変更されたキャラクターのグラフィックレベルは高いとはいえず、『マリオ2』を時間を掛けずに改造した作品という印象…である。だが、マリオ愛好家ならば一度はプレイしてみたくなる作品だ。

タモリとサンプラザ中野に囲まれると、ファイヤーでやたら反撃したくなる。

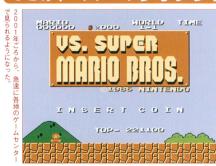
これはたぶんビートたけし。各ワールドのパーソナリティーは派手だが、誰だかはよくわからない。

城の旗と、クッパの後ろの斧には、フジサンケイグループのマークが…。

スーパーマリオがゲームセンターに進出！

VS.スーパーマリオブラザーズ

●対応機種…アーケード
●発売年…1986年
●発売時価格…不明

2001年ごろから、急速に各地のゲームセンターで見られるようになった。

序盤はファミコン版を少し難しくしたような地形。中盤以降は『マリオ2』の地形も出現し、亀ジャンプが必要な所もある。ゲームセンターに置かれるという性質上、永久パターン防止策が講じられており、無限増殖や甲羅スケート1UPがしにくいようなマップになっている。また、1UPキノコも少ないため、コインはかなりの貴重品。コイン取得枚数表示が3ケタになっているが、これはディップスイッチにより、150枚、200枚で1UPするように設定できるからだ（工場出荷時の設定は100枚）。そのほか、タイムが早く経過する設定があったり、コンティニューは当然1クレジット必要だったりと、随所でアーケード用の仕様が見られた。8－4クリア時に残機ボーナスがあるので、ハイスコアを目指すならば無限増殖は必至。これは5－2や6－1などで実行可能だったが、当時は無限増殖を禁止するゲームセンターも存在した。ちなみに、1－2から－1面に行くこともできる。

ファミコン版をベースに改造した作品だけに、グラフィックもそっくり。

5－2の無限増殖。ファミコン版と違い1UPしたあとは永久に8000点ずつ入るだけ。

これが－1面。アーケード版も当然のように無限ループして、コインを取り続けるだけのマリオ。

そのほかにもさまざまな『スーパーマリオブラザーズ』が！

NES版スーパーマリオブラザーズ

●対応機種…Nintendo Entertainment System
●発　売　年…1985年

ファミコンの海外版にあたるNintendo Entertainment System（NES）への移植ロム。最初はアメリカで発売、のちにアジアやヨーロッパでも販売され、全世界で3,000万本以上売り上げるお化けソフトとなった。このソフトの影響でマリオは世界中の人気者になり、アメリカでは映画化もされたほど。ほかのゲームとのカップリングロムや、各地域専用のロムが存在するようだが、内容はファミコン版と同じであると思われる。

アメリカ版では、『ダックハント』とのカップリングROMもある。

ディスクシステム版スーパーマリオブラザーズ

●対応機種…ファミコンディスクシステム
●発　売　年…1986年
●発売時価格…2,500円（書き替え500円）

ディスクシステムの登場とともに発売され、ディスクライターでの書き替えも行われた。普通にプレイしている限りでは、カセット版とまったく同じ内容であるが、マップデータ開始番地などの違いにより－１面を含む256Wは別の面が出現する。カセットからディスクカードに移植されたことにより、データの書き替えが容易となり、のちに発売されるアイツー社製『トンカチエディター』などを用いたマリオ改造への道が開けた。

写真は製品版で定価2,500円。書き替えならばわずか500円。

改造版スーパーマリブラザーズ

●対応機種…ファミコンディスクシステム
●完　成　年…1991年
●作　　　者…けい１

有志が自らの手で『マリオ１』を改造した作品は、現在数多く流通している。この作品はディスクシステム上でデータのパッチができる『トンカチエディター』（以下、『トンカチ』）とキャラクターエディター『ジンゴロー』（以上ともにアイツー社製）で作られた一品で、マップは完全オリジナル。当時、オリジナルマップを作る手段はこの『トンカチ』しかなく、また大変な労力を要するものであった。元祖のマップでは実現しない、さまざまな壁抜け、－１面、ファイヤ小マリオなどの楽しいウラ技を誰でも簡単に再現できることをテーマにしている。

『トンカチエディター』で作られた、マリオ愛好家の手による改造マリオの草分け的存在？

労働者階級の英雄、マリオ

マリオ歴代出演作品（1981～1987年）

リスト作成：ううせいじん（鬱色時代）
URL：http://uuseizin.web.infoseek.co.jp/

初出演作品『ドンキーコング』では恋人を救うヒーローとして登場したものの、その直後に悪役を任されたりと、当初マリオの扱いはぞんざいだった。とくにこのころは、配管工、セメント工場従業員、ビル解体業者と、華々しいイメージとはかけ離れたブルーカラーの職業が目立ち、『マリオ１』でのブレイクまでの長い下積み時代を思わせる。マリオ、いまだ雌伏のとき。

●ドンキーコングJr.（1983／FC）

仇討ちを誓うドンキーコングの子どもを返り討ちにしようと必死のマリオ。大人げない。

発売年	機　種	タイトル	役回り、ソフトの説明
1981	AC	ドンキーコング	ドンキーにさらわれた恋人を救う
1982	AC	ドンキーコングJr.	ドンキーを捕まえた悪役
	G&W	ドンキーコングJr.（マルチスクリーンシリーズ）	ドンキーを捕まえた悪役
1983	AC	マリオブラザーズ	配管工。ステージごとに敵を倒す兄弟バトル
	G&W	マリオブラザーズ（マルチスクリーンシリーズ）	配管工。ステージごとに敵を倒す兄弟バトル
	G&W	ドンキーコングJr.（ニューワイドシリーズ）	ドンキーを捕まえた悪役
	G&W	マリオズセメントファクトリー（カラースクリーン テーブルトップ）	セメント工場従業員
	G&W	マリオズセメントファクトリー（ニューワイドシリーズ）	セメント工場従業員
	FC	ドンキーコング	ドンキーにさらわれた恋人レディを救う
	FC	ドンキーコングJr.	ドンキーを捕まえた悪役
	FC	マリオブラザーズ	配管工。ステージごとに敵を倒す兄弟バトル
	G&W	ドンキーコングJr.（パノラマスクリーン）	ドンキーを捕まえた悪役
	G&W	マリオズ　ボンアウェイ（パノラマスクリーン）	爆弾を運び、敵を倒す
1984	AC	VS.テニス	審判
	AC	VS.レッキングクルー	ビルの解体業者
	AC	パンチアウト!!	レフェリー
	FC	テニス	審判
	FC	ピンボール	ボーナスで台に小さく登場
	FC	ゴルフ	ゴルファー
	PC	マリオブラザーズスペシャル	ハドソン製のマリオ
	PC	パンチボールマリオ	これもハドソン製
1985	FC	スーパーマリオブラザーズ	クッパにさらわれたピーチ姫を救うヒーロー
	FC	レッキングクルー	ビルの解体業者
	PC	スーパーマリオブラザーズ Special	クッパにさらわれたピーチ姫を救うヒーロー
1986	FCD	ディスクシステムのデモ画面	ルイージとじゃれ合ってるような
	AC	VS.スーパーマリオブラザーズ	アーケード移植版。「最近急増」との噂も
	FCD	スーパーマリオブラザーズ	クッパにさらわれたピーチ姫を救うヒーロー
	FCD	テニス	審判
	FCD	スーパーマリオブラザーズ2	クッパにさらわれたピーチ姫を救うヒーロー
	FC	オールナイトニッポンスーパーマリオブラザーズ	リスナー3,000人限定プレゼント
	FCD	アイアム ア ティーチャー スーパーマリオのセーター	ロイヤル工業。編み物教育ソフト

※機種の略称…AC：アーケード、G&W：ゲームウォッチ、FC：ファミリーコンピュータ、FCD：ファミコンディスクシステム

オススメ改造マリオレビュー

簡素な横スクロールアクションの『1』と『2』は、その中毒性の高さから根強い人気を誇る。同じシステムを採用した新作を望む人も多いだろう。そんな願いをかなえてくれるのが、ロムイメージにパッチを当てて遊ぶ改造マリオなのだ！ text by マリ夫

SMB 1 Hard Type

作り込みがしっかりしているステージとそうでないステージとの差がはっきりしているが、全体的に難しすぎず、安心してプレイができるので好感が持てる改造マリオだ。難を挙げるとすれば、一部のステージで「どう考えてもクリアできないのでは？」と思われるステージがあることか（たとえば1－4で、通常のジャンプでは届かないぐらいの穴がある）。タイトル名で期待に胸を膨らませすぎると、ヘビーユーザーはガッカリすること間違いないが、とりあえず改造マリオをプレイしてみたいというライトユーザにはオススメだ。

問題のステージ。どうジャンプしても空中の踏み台に届くような気がしないのだが…。

クッパがザコキャラに降格？ 倒しても、もちろんクリアにはならない。

Mario Mania

全ステージがリメイクされた、かなり気合いが入っている改造マリオ。各ステージは『マリオ1』に現れる敵キャラや障害物などを駆使した構成になっており、商品化されてもいいのではないかと思えるほど完成度の高い作品に仕上がっている。『SMB 1 Hard Type』と比べると難易度は高くなるが、かといって相当難しいというわけでもないので、『マリオ1』で基礎をしっかりと身に付けておけば、問題なくプレイできる。適度に難しく、素直にプレイを楽しめる改造マリオということで、筆者的には一番のお気に入りだ。

海底城や天空城、地底城があり、『ドラクエ』や『FF』のようなファンタジー色が。

ジュゲムの配置が絶妙。こういった細工を随所に見ることができる。

Super Mario Pro

『マリオ1』を極限までチューニングしたような改造マリオで、とにかく難しいのひと言に尽きる。各ステージの地形・敵キャラの配置などは『マリオ1』と変わらないのだが、ほぼすべての敵キャラがハンマーを投げ、ときには空を飛べない敵キャラが空を飛ぶ凶悪さ。さらにはマリオ自身が高速で移動するため、かなり正確なコントローラー操作技術が要求されるのだ。まさにプロの名に恥じない作品に仕上がっているので、我こそはというゲーマーは、ぜひIPSパッチを探し出して、どこでもセーブ非使用ノーミスクリアに挑戦してほしい。

ハンマー投げすぎの敵キャラたち。ちなみにキラーは誘導ミサイル仕様となっている。

マリオに向かって土管からスライドしてくるパックンフラワー。もちろんハンマー付き。

改造マリオの遊びかた

text by 麟閣

改造マリオは「IPSパッチ」という形式でアップロードされていることがほとんど。IPSパッチは元のイメージの差分（変更点）のみを記録したもので、エミュレータで読み込んでもそれ単体では遊べない。元のイメージに上書きするような形で初めて意味をなすのだ。そのため、遊びたい改造マリオのパッチを入手したら、『WinIPS』というツールを使って『マリオ1』のROMイメージにパッチをあてる必要がある。この操作手順は簡単で、ダウンロードした『WinIPS』を解凍。起動したら、パラメータの［IPSファイル］の部分に用意したIPSファイルを、［パッチするファイル］の部分に『マリオ1』のROMイメージを選択して［適用］を押すだけ。確認のメッセージが表示されたら「はい」を押すと、IPSパッチがあたった改造マリオができあがるのだ。

『WinIPS』はSMB Laboratory（http://www47.tok2.com/home/smblabo/）で手に入る。

伝説の超ウラ技集

text by HSEE
www.geocities.jp/fwpe0527/

『マリオ1』を彩るウラ技のなかには、難易度の高さや成功率の低さから伝説化し、その存在を幻とする人たちがいるほどのものがある。だが、それは負け犬の遠吠え。力強く断言しよう、これらのウラ技は実在するのだっ！

開発者が用意した「ワープゾーン」を始め、「壁すり抜け」「無限1UP」といった数多くのウラ技は、『マリオ1』の人気の大きな要因のひとつだ。発売から20年がたったいまでも、これらを難なく再現できる人も多いだろう。しかし『マリオ1』には、その再現すらも怪しまれる、選ばれし者のみが見られるウラ技が数多く存在する。たとえば右写真の「3−3ポール越え」のような超絶テクを要求するものから、プログラムのスキをついた「幻の256W」まで、語り継がれてきた伝説の数々。ここではそれらのウラ技が作り出すありえない画面写真を一挙に紹介していこう。もちろん、ここで掲載したウラ技はすべてエミュレータ上での改造なしに、ファミコン実機で再現可能だ！

雑誌やインターネットの一部では実現不可能、都市伝説、デマなどと断じられることもあるが、もちろん実在する。ポールを超えた先はひたすら城壁が続くだけだ。

ウラ技 No.1 1−1ポール越え伝説

難易度 ★★★
レア度 ★★★★
バグ度 ★★★★

「ポール越え」といえば「3−3ポール越え」が有名。これはたしかに非常に困難なウラ技だが、技術さえあれば通常のプレイで実現できるものだ。対してこの「1−1ポール越え」は、「ノコノコ地面通り抜け（空中で踏んだノコノコがその場で浮遊し、甲羅から復活すると壁をすり抜け始める）」「画面上部と下部がつながっている」というある種のバグを利用しないと実現できないため、その存在があまり広く知れ渡ることはなかった。しかしこのウラ技は、見た目のインパクトとは裏腹にコツをつかんでしまえば「3−3」よりも簡単な技といえるので、多くの人が実際に再現できるはず。下にその詳細な手順を紹介するので、ぜひ挑戦してもらいたい。なお「ノコノコ地面通り抜け（空中浮遊）」という技はほかの多くのウラ技でも活用できるので、ぜひマスターすることをオススメする。

「1−1ポール越え」はこの位置、中盤の穴を越えたところからスタートする。画面左にわずかに穴が残るよう図の位置にマリオを立たせ、ノコノコを誘導する。

ノコノコが穴に落ちるタイミングを見計らい、画面左上部に、向かってBダッシュジャンプ。ノコノコが穴に落ち、マリオが天に向かってジャンプをすると…。

なんと地に落ちたノコノコを踏むことができるのだ！　空中で踏まれたノコノコはその場で静止、復活してからは地中をすり抜ける（ノコノコ地面通り抜け）。

無事に右に動き出したノコノコを見失わないようゴールまで向かう。画面右隅にノコノコが来たら、ポールの最も高い位置をめがけてBダッシュジャンプ。

マリオがポールをつかむ直前、空とつながった地中のノコノコを再度踏んで100点ゲット。その勢いで、マリオはポールを飛び越えてしまう。ウラ技成功だ！

先へ進んでみると違和感が。そう、1−2へ行くための土管が存在しないのだ。直進しても無人の荒野を進むだけで、やがてタイムアップを迎えることに…。

ウラ技 No.2 封印されし1－2、3UP伝説

難易度 ★★★★★★★★★★★★★★★
レア度 ★★★★
自慢度 ★★★★★

数あるウラ技のなかでもナンバー1の難度と謳われるのが、この「1－2、3UP」だ。『マリオ1』発売当時「ハイスコア」誌に掲載されるも再現の困難さに封印されてきたほどで、その難度は「3－3ポール越え」をも凌ぐ。ゴール直前だけに集中すればよい「ポール越え」とは異なり、この技はステージ開始直後から中盤までまったく気が抜けないのが辛いのだ。また、「ノコノコ地面通り抜け」「右寄せ」といった技を組み合わせるテクニックが必要になるなど、まさに伝説と呼ぶにふさわしい大技と言えるだろう。3UPをしてもゲーム進行上はさほど意味がないのだが、この大技の再現は多くのマリオマニアとっての憧れ。ぜひチャレンジしてほしい！

土管手前のクリボー3連星で2UPまでが完了。Bダッシュジャンプでパックンフラワーを飛び越えれば、土管のあいだのクリボーで無事に3UPが完成っ！

写真のブロック地帯からビッグマリオでスタート。右側のブロックに背中をくっつけながらバックジャンプを繰り返し、小刻みに4回は刻んで一帯を抜けていく。

バックジャンプはマリオを通常より画面右に固定する「右寄せ」のために行う。なお「右寄せ」が解除されてしまうので、左ボタンを押してはいけない。

ノコノコが2匹現れるので、踏まないようにジャンプしてやり過ごす。写真の位置にマリオを配置するとノコノコが戻ってくるので、踏むと同時に左側に蹴る。

蹴った瞬間右方向へBダッシュ。甲羅がブロックに当たる音がしたことを確認して ダッシュを続ける。前から来るノコノコには体当たりをして、チビマリオに。

敵をなぎ倒してきた甲羅を踏んで停止させ、復活したノコノコを右側の穴に誘導。必須テクニック「ノコノコ地面通り抜け」を用いて空中浮遊させる。

ノコノコは甲羅がわずかに地面に出ている状態で空中浮遊させなければならない。これが最大の難関。これさえできれば、甲羅を蹴ってBダッシュするだけだ。

英雄、色を好む。マリオ、デイジーに浮気

マリオ歴代出演作品（1988～1994年）

スターダムにのし上がったマリオはセレブとしてのゲスト出演が続く。ピーチを放っぽり出してデイジーとのロマンスを楽しんだかと思えば、権力に目覚めたのか市長に立候補。自身の銅像を建立する悪趣味ぶりを発揮した。絵描き、医師、ドライバー、お菓子屋さんと、世間体のよさそうな職業ばかりが並び、マリオのイメージ作りは着実に行われていくのがわかる。

発売年	機 種	タイトル	役回り、ソフトの説明
1988	FC	スーパーマリオブラザーズ3	キノコワールドとピーチ姫を救うヒーロー
	FCD	ファミコングランプリ　3Dホットラリー	ドライバー
	FCD	帰ってきたマリオブラザーズ	配管工。ステージごとに敵を倒す兄弟バトル
1989	GB	スーパーマリオランド	タタンガにさらわれたデイジー姫を救う
	GB	ベースボール	選手
	GB	アレイウェイ	ボーナス画面でブロックになって登場
	GB	テニス	審判
	GB	テトリス	高得点のときのボーナスキャラ
1990	GB	クイックス	対戦時、および高得点時に登場
	FC	ドクターマリオ	医師
	GB	ドクターマリオ	医師
	GB	F-1 RACE	ボーナスキャラ
	SFC	スーパーマリオワールド	クッパにさらわれたピーチ姫を救うヒーロー
1991	G&W	マリオ・ザ・ジャグラー	G&W第1作「ボール」のキャラがマリオに
	FC	マリオオープンゴルフ	ゴルファー
	FC	ヨッシーのたまご	ヨッシーの卵を受け取る
	GB	ヨッシーのたまご	ヨッシーの卵を受け取る
	SFC	シムシティ	マリオ（市長）の銅像
	SFC	ゼルダの伝説　神々のトライフォース	民家の壁にマリオの絵が登場
1992	SFC	マリオペイント	絵描き
	SFC	スーパーマリオカート	ドライバー
	FC	スーパーマリオUSA	悪夢を生み出すマムーを倒す
	GB	スーパーマリオランド2	ワリオに乗っ取られたマリオ城を取り返す
	FC	ヨッシーのクッキー	お菓子屋さん
	GB	ヨッシーのクッキー	お菓子屋さん
	GB	カエルの為に鐘は鳴る	医者（本人かどうかは不明）
1993	SFC	スーパーマリオコレクション	クッパやマムーを倒すヒーロー
	SFC	スーパースコープ6	「レーザーブレザー」で飛行機に乗って出現
	SFC	ヨッシーのロードハンティング	ヨッシーにまたがってスーパースコープを打つ
	SFC	マリオとワリオ	森の中で消えたルイージを探す
	SFC	ヨッシーのクッキー	お菓子屋さん。BPSより発売
1994	GB	ワリオランド	エンディングでワリオに仕打ち
	GB	ドンキーコング	ドンキーにさらわれたポリーンを救うヒーロー
	GB	MOTHER2～ギーグの逆襲～	最初の設定画面で、ネスの名前の「おまかせ」に登場
	SFC	スーパーゲームボーイ本体	裏技で、一部の壁紙の窓から登場

●ゼルダの伝説 神々のトライフォース（1991／SFC）

マリオの顔がドアップの肖像画におののくリンク。任天堂の主役はどっちだ。

※機種の略称…FC：ファミリーコンピュータ、FCD：ファミコンディスクシステム、SFC：スーパーファミコン、GB：ゲームボーイ

ウラ技 No.3 幻の9－1伝説 ～256 Wの世界～

難易度 ★★
レア度 ★
アシッ度 ★★★★

記念すべき256W最初のステージは真っ暗な海からのスタート。じつはステージの構成自体は6−2。ウェルカム、マリオ。どうやらここはオカシな世界みたい…。

『マリオ１』のステージは８Ｗ（ワールド）までしか存在しないはずだが、なんと『マリオ１』には256Wものステージが存在する。なかでも９－１は『マリオ1』発売の1年後くらいからその存在がささやかれ始め、雑誌掲載などの影響もあり都市伝説として広く浸透していった。やがてその存在が「ノイズ」によるものとして任天堂からも公式に認められると、９－１以降のステージは「256 W」と名づけられ多くのマリオマニアが解析を開始、その奇妙奇天烈な世界は普通の『マリオ１』だけでは飽き足らない好事家の好奇心を満たしていったのだった。ここではその幻の256Wの各１面をリスト化して全解説。特筆すべきステージは画面写真を見ながら振り返っていことにしよう。

スタート直後でこの画面の通称「自殺面」。落ちていくマリオとその断末魔。再スタートしても落ち続ける死の永久ループ。左のブロックには何が入ってる？

行く手をさえぎる土管と、見えるのに絶対に取れないコイン。上から見下ろすハンマーブロスがあざけ笑ってるように感じるのは気のせい？ 被害妄想？

いきなり見慣れたボーナスステージ。右の土管に入ると、左から出てくるマリオ。永久に出ることのできない無限ステージは、いったい何に対するボーナス？

地上面のパーツで構成されし不可思議なキャッスルは、3−4の幻影か？ 誰もいないのに、「プリンセスは別のお城！」とマリオの耳には幻聴がこだまする。

開始直後から一歩も動けず硬直するマリオ。明らかにコインだろ、あれ。でも取れない。というか動かせない。まさかの金縛りに「夢なら早く覚めて！」。

マリオとクッパ、息の呑む初の水中戦。息継ぎなしで斧を放るクッパはエラ呼吸？ 一見強そうだけど、水中だからすぐ避けられる。サラバ、新型クッパ。

256W 各１面全解説リスト

ワールド	ステージ詳細
09−1	水中パーツ6−2。水中アクション。？ブロック叩けず。
10−1	黒バックの空中ボーナスステージ。水中アクション。無限スクロールでゴール無し。 穴に落ちると残機減らずスタートにループ。
11−1	地下パーツ3−4。ランダムでキラー、壁にハマるノコノコや静止するファイアーバーあり。
12−1	水中パーツ1−4。水中アクション。？ブロック叩けず。
13−1	水中パーツ3−4。水中アクション。？ブロック叩けず。敵現れない。
14−1	一面黒バックで床もなし。すぐに落ちて死ぬ。左上に?ブロックがひとつ見える（自殺面）。
15−1	黒バックの空中ボーナスステージ。水中アクション（10−1と同じ）。
16−1	1−2と同じ。ただしクリボーがメットに変化。
17−1	5−2の土管内水中ボーナスステージと同じ。ゴールの土管をくぐるとスタート地点にループ。
18−1	3−3と同じ。
19−1	水中パーツ3−4（13−1と同じ）。
20−1	地上パーツ3−4。
21−1	8−1と同じ。
22−1	3−3と同じ。
23−1	8−3と同じ。
24−1	黒バック空中ボーナスステージ（10−1と同じ）。
25−1	空中ボーナスステージ。水中アクション。ファイアーバー、ゲッソー、ノコノコ出現。
26−1	水中パーツ2−3。水中アクション。
27−1	3−3と同じ。
28−1	8−1と同じ。
29−1	土管に入るところからスタート。中は画面の3分の2をボーナス面の雲が覆っていて途中で進めなくなる。
30−1	水中パーツ1−4（12−1と同じ）。
31−1	3−3と同じ。
32−1	点数と重なってるところにマリオが出現し、まったく動けず。時間表示もないのでタイムアップもなし。
33−1	8−4と同じ。
34−1	水中パーツ3−4（13−1と同じ）。
35−1	水中パーツ3−4（13−1と同じ）。
36−1	7−2と同じ。土管くぐるとループ。ゴール不可。
37−1	黒バック空中ボーナスステージ（10−1と同じ）。
38−1	1−2と同じ。
39−1	5−2の土管内水中ボーナスステージと同じ（17−1と同じ）。
40−1	3−3と同じ。
41−1	水中パーツでできた1−1の土管内ボーナスステージ。水中アクション。プクプクもいる。
42−1	青バックで画面3分の2ジュゲム雲（29−1と同じ）。最初の土管入るアクションは無し。
43−1	8−2と同じ。
44−1	3−3と同じ。
45−1	7−4と同じ。
46−1	7−2と同じ
47−1	7−2と同じ
48−1	1−1と同じ。クリボー･ノコノコがメットに変化。
49−1	水中パーツ6−2。水中アクション。進むと高確率でフリーズ。
50−1	1−1と同じ。
51−1	4−1と同じ
52−1	暗転。フリーズ。
53−1	3−1と同じ。
54−1	7−4と同じ。
55−1	水中パーツ3−4（13−1と同じ）。
56−1	暗転。フリーズ。
57−1	5−3と同じ。
58−1	普通の空中ボーナスステージ。リフトに乗ってコイン取りまくり。
59−1	水中パーツ4−3。水中アクション。空中ハンマークッパ･空中ゲッソー登場。ゴールできるときとできないときがあり。
60−1	1−2と同じ。
61−1	7−4と同じ。
62−1	城パーツをシャッフルした面。32−1と同じくスコアの位置から動けず、タイムアップもなし。
63−1	水中パーツの5−4。水中アクション。敵現れず。
64−1	暗転。フリーズ。
65−1	8−2と同じ。
66−1	2−1と同じ。クリボーがメットに。
67−1	普通の空中ボーナスステージ（58−1と同じ）。
68−1	水中パーツ1−1。水中アクション。クリア後、バグで進行不可に。
69−1	水中パーツ6−3。水中アクション。ジャンプ台で「マリオ2」ばりの大ジャンプ可。ファイアーバー、クッパの炎あり。
70−1	暗転。フリーズ。
71−1	水中パーツの土管入るところで即フリーズ。マリオの姿も無し。
72−1	地上パーツ3−4（20−1と同じ）。
73−1	水中パーツ3−4（13−1と同じ）。
74−1	水中パーツ4−3（59−1と同じ）。
75−1	4−3と同じ。
76−1	6−2と同じ。
77−1	水中パーツ6−3（69−1と同じ）。
78−1	2−1と同じ。
79−1	7−2と同じ。
80−1	水中パーツ3−4（13−1と同じ）。
81−1	地下パーツ5−4。空中を泳ぐゲッソー、ランダムな位置にファイアーバー出現。クッパ現れず。
82−1	5−3と同じ。
83−1～86−1	7−3と同じ。プクプクが下から出てくる橋の面。
87−1～116−1	2−1と同じ。
117−1	1−1と同じ。
118−1	5−3と同じ。
119−1	6−3と同じ。
120−1～121−1	7−2と同じ。
122−1	水中パーツ7−1。水中アクション。空ゲッソー･パックン出現。ゴール可。
123−1	地下パーツ3−4（11−1と同じ）。
124−1	8−3と同じ。
125−1	水中パーツ1−1（68−1と同じ）。
126−1	暗転。フリーズ。
127−1	夜ステージの背景＋土管内ステージ。オモシロそうなステージだが、少し進むとフリーズ。
128−1	6−3と同じ。
129−1	水中パーツ4−3（59−1と同じ）。
130−1	暗転。フリーズ。
131−1	動けない（62−1と同じ）。
132−1	暗転。フリーズ。
133−1	青バックジュゲム雲面（42−1と同じ）。
134−1	暗転。フリーズ。
135−1	地下パーツ8−4。ランダムで、空から降ってくるノコノコ、静止するパタパタ、見えないツタが伸びる音が鳴るなど、謎が多い。
136−1	8−4途中の水中ステージと同じ。

※水中の？ブロックは叩けない。基本的にクリボーは現れずメットに変化している（例外：211ー１、223ー１など）。ツタを昇ったり、土管に入るとスタート地点へ戻るので、土管移動が必須のステージはクリアできない。

256Wの遊びかた

text by 麟閣

●スーパーマリオとテニス、2つのカセットを用意して荒技で遊ぶ…この荒技は15年以上前にファミコン必勝本というゲーム誌で公開。テニスのプレイ時の歩数がステージセレクトになっていたのだが、行きたいステージに確実に行くのはなかなか困難だった。【手順】①『マリオ1』を実機に挿して電源を入れる。→②電源を切らずにカセットを抜く。→③『テニス』を挿してリセットボタンを押す。→④『テニス』をプレイしてまた電源を切らずにカセットを抜く。→⑤『マリオ1』を挿してリセットボタンを押す→⑥Aボタンを押しながらスタート。

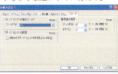
●ファミリーベーシックで専用プログラムを実行…この方法は確実にステージセレクトできるのだが、いまも昔もファミリーベーシックの入手が難しいのに変わりはない。

●ツールを使い改造する…『トンカチエディター』はディスクシステム専用の改造ツールで、当時はこれを使って直接ゲームを書き替えていた。

●バイナリエディタで書き替える方法…これは少し難しいので、技術のある人だけ下記のサイトを参考にして改造してほしい。要、ROMイメージ。
麟閣頁（http://www.geocities.jp/rinkaku89/）

●ツールで簡単に書き替える方法…Kernel Software（http://kernelsoftware.hp.infoseek.co.jp/）が配布しているツール『S.M.B. Remodeler』を使えば、256Wはもとより、ジャンプ力の変更などさまざまな改造がすぐに行える。

【手順】

①ツールを起動し、『マリオ1』のROMイメージを読み込んだら「全般1」を選択。

②「ステージ」を選択して「ステージセレクト可能なワールド」を「256」にして、[初めからステージセレクトをできるようにする]にチェックを入れて上書き保存するだけで、256WラウンドセレクトできるROMイメージになる。

開始直後から勝手に歩き続けるマリオ。マリオ、マリオったら！ 聞こえてないの？ 空中にある砲台すらも目に入っていないなんて…。マリオがついにおかしなことに…。

ピーチ救出もクリアはできず！

「マリオ助けてくれてありがとう！ でも、私あなたに隠してたことがあるの。私本当はお姫様じゃ…」「なにも言わなくていいんだよ、ピーチ…」みたいな妄想。

「そう簡単にワープさせてたまるかよ！」というザコキャラたちの最後の抵抗。ちなみに、真ん中の土管に入ると5-1へワープ。悪夢の出口はすぐそこだ！

text by レオナ

ワールド	ステージ詳細
137-1	マリオが勝手に歩いて行き、ブロックにぶつかって立ち往生。途中、空中キラー砲台あり。謎。
138-1	水中パーツ3-4（3-1と同じ）。
139-1	水中パーツ1-1（68-1と同じ）。
140-1	水中パーツ4-4。水中アクション。本来のループが機能しないため、道を間違えると行き止まりでリセットかタイムアップが確定。
141-1	6-1と同じ。
142-1	2-1と同じ。
143-1	暗転。フリーズ。
144-1	2-1と同じ。
145-1	1-2と同じ。
146-1	地上パーツ3-4（20-1と同じ）。
147-1	水中パーツ6-3（69-1と同じ）。
148-1	暗転。フリーズ。
149-1	4-1と同じ。
150-1	4-2と同じ。土管内。ワープゾーンに入ると5-1に戻る。
151-1	8-4途中の水中ステージと同じ。
152-1	1-2と同じ。
153-1	水中パーツ1-4（11-1と同じ）。
154-1	暗転。フリーズ。
155-1～157-1	8-3と同じ。
158-1～159-1	5-1と同じ。ステージ入る前に土管突入アクション×2。
160-1～161-1	5-1と同じ。こちらは土管突入1回。
162-1～164-1	5-1と同じ。土管突入なし。
165-1～174-1	空中ボーナスステージ。58-1と同じ。
175-1～181-1	4-3と同じ。
182-1	6-3と同じ。
183-1～185-1	2-1と同じ。
186-1～188-1	5-1と同じ。ステージ入る前に土管突入アクション×3。
189-1	水中パーツ2-3（26-1と同じ）。
190-1	暗転フリーズ
191-1	暗転フリーズ
192-1	水中パーツ4-4（140-1と同じ）。
193-1	水中パーツ2-3（26-1と同じ）。
194-1	7-2と同じ。
195-1	7-1と同じ。
196-1	暗転フリーズ
197-1	水中パーツ3-4（13-1と同じ）。
198-1	水中パーツ3-4（13-1と同じ）。
199-1	5-4と同じだが、なぜかハンマークッパとピーチがいる。
200-1	7-3と同じ。
201-1	水中パーツ8-2だが、マリオすら現れずフリーズ。
202-1	7-2と同じ。
203-1	暗転フリーズ
204-1	7-3と同じ。
205-1	水中パーツ4-4。
206-1	7-2と同じ。
207-1	6-4と同じ
208-1	水中パーツ4-3（59-1と同じ）。
209-1	水中パーツ1-1土管内ボーナスステージ（41-1と同じ）。

ワールド	ステージ詳細
210-1	7-2と同じ。
211-1	水中パーツ4-2（ツタの上）ボーナスステージ。水中アクション。ワープ土管からは5-1と36-1。珍しくクリボーが出現。
212-1	7-1と同じ。
213-1	水中パーツ4-4（140-1と同じ）。
214-1	水中パーツ3-4（13-1と同じ）。
215-1	8-4途中の水中ステージと同じ（136-1と同じ）。
216-1	3-1と同じ。
217-1	4-2と同じ
218-1	7-3と同じ。
219-1	水中パーツ1-1土管内ボーナスステージ（41-1と同じ）。
220-1	水中パーツ4-4（140-1と同じ）。
221-1	空中ボーナスステージ。水中アクション（25-1と同じ）。
222-1	水中パーツ3-4（13-1と同じ）。
223-1	5-1と同じ。クリボーもちゃんと出現。
224-1	一面黒バックで床もなし。すぐに落ちて死ぬ。左上に?ブロックひとつ（14-1と同じ）。
225-1	暗転フリーズ
226-1	暗転フリーズ
227-1	水中パーツ4-4（140-1と同じ）。
228-1	4-2と同じ。
229-1	5-3と同じ。
230-1	水中パーツ3-4（12-1と同じ）。
231-1	7-1と同じ。
232-1	水中パーツ4-4（140-1と同じ）。
233-1	7-1と同じ。
234-1	4-2と同じ。
235-1	7-2と同じ。
236-1	暗転フリーズ
237-1	7-1と同じ。
238-1	4-3と同じ
239-1	7-1と同じ。
240-1	城パーツ、動けないバグ（62-1と同じ）。
241-1	3-1と同じ
242-1	4-2と同じ。
243-1	3-1と同じ。
244-1	8-1と同じ（クリボーも出現）。
245-1	7-1と同じ。
246-1	水中パーツ3-4（13-1と同じ）。
247-1	3-3と同じ。
248-1	空中ボーナスステージ。水中アクション（25-1と同じ）。
249-1	水中パーツ3-4（13-1と同じ）。
250-1	暗転フリーズ
251-1	暗転フリーズ
252-1	水中パーツ4-4（140-1と同じ）。
253-1	3-2と同じ。
254-1	4-2（ツタの上）ボーナスステージと同じ。敵も出ず、ワープも普通に機能。
255-1～256-1	水中パーツ4-4（140-1と同じ）。

そのほかの有名ウラ技をまとめて紹介！

1－2から－1へワープ

1－2にある「2、3、4面へのワープゾーン」はあまりにも有名だが、じつはここからはもうひとつのワールドへと飛ぶことができる。それが伝説の「－1（マイナス1）面」だ！　方法は下の写真のとおり、1つぶん残した頭上のブロックに向かってバックジャンプをするというもの。うまくいくとマリオがブロックにめり込んで壁をすり抜け始め、土管の部屋へ到着。土管に入ると、晴れて－1面へとワープする。

マリオが土管から半歩はみ出した状態からバックジャンプをするといい。

ミニファイヤーマリオ

ちなみに、ミニファイヤー状態ではレンガを壊せない。

通常ではありえない、チビ状態でのファイヤーマリオ。やりかたは単純で、任意のワールドの4面を、クッパに触れると同時に斧を取ってクリアするというもの。タイミングがいいと透明なビッグマリオのままピノキオとご対面となり、次のステージへ。この状態でキノコを取るとチビマリオに変身。次に出現するフラワーを取ると、チビファイヤーマリオへと変身する。

ノコノコに突然変異

6－1のこの地点はトゲゾーしかいないのに、赤いノコノコがっ！

ブロックの下から叩いた敵が、なぜか突然ノコノコに変化してしまうという摩訶不思議なウラ技だ。成功させるコツは、敵がブロックの中心に来たときに真上に飛ばすイメージで行うこと。ブロックまで距離がある場合は、ジャンプしてからのタイムラグを考慮するとうまくいきやすいだろう。

デジタルクリエイターだぞ、マリオ

マリオ歴代出演作品（1994～2001年）

スーパーファミコンからNintendo 64にハードが移るころには、マルチメディアが声高に叫ばれ始める。それに従い『マリオアーティスト』シリーズでは芸術家を気取り出し、高城剛のような怪しさを発揮。が、案の定これらのシリーズは大コケして、以降のマリオは簡単なミニゲーム集などに出演することで糊口を凌いでいく。

●ワイルドトラックス（1994／SFC）

コース中央に鎮座するマリオの看板。自己主張の強さはジャイアンなみ。

●レッキングクルー'98（1998／N64）

泥にまみれることを決意したマリオの眼は、心なしか輝いて見える。

発売年	機　種	タイトル	役回り、ソフトの説明
1994	SFC	ワイルドトラックス	コースの看板絵として登場
1995	GB	マリオのピクロス	発掘調査員
	VB	マリオズテニス	テニス選手
	SFC	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	赤ちゃん
	VB	マリオクラッシュ	土管から出てくる敵を投げた甲羅で倒す人
	SFC	マリオのスーパーピクロス	パズルを解く
	SFC	スーパードンキーコング2	全面クリア後に登場
1996	GB	ピクロス2	発掘調査員
	GB	ポケットモンスター赤・緑／青	ヤマブキシティの民家で言葉のみ登場
	SFC	スーパーマリオRPG	武器世界の王、カジオーを倒すキノコワールドのヒーロー
	SFC	星のカービィ スーパーデラックス	ミニゲーム「かちわりメガトンパンチ」の観客
	N64	スーパーマリオ64	絵に閉じ込められたピーチ姫を救うヒーロー
	N64	マリオカート64	ドライバー
1997	GB	ゲームボーイギャラリー	ゲーム&ウォッチ「いま版」ほか
	GB	ゲームボーイギャラリー2	ゲーム&ウォッチ「いま版」ほか
	N64	スーパーマリオ64（振動パック対応バージョン）	絵に閉じ込められたピーチ姫を救うヒーロー
1998	GB	ポケットカメラ本体	タイトルや写真のフレームなど
	SFCF	レッキングクルー'98	クッパのアジトをハンマーで破壊する解体工
	SFCF	ドクターマリオ	医師
	GB	ポケットモンスター・ピカチュウ	ヤマブキシティの民家で言葉のみ登場
	N64	ゼルダの伝説 時のオカリナ	ハイラル城に絵が飾ってある
	N64	マリオパーティ	ミニゲームほか
	N64	マリオのふぉとぴー	東京エレクトロンデバイス発売の画像編集ソフト
1999	N64	大乱闘スマッシュブラザーズ	格闘キャラのひとり
	GB	ゲームボーイギャラリー3	ゲーム&ウォッチ「いま版」ほか
	N64	マリオゴルフ64	ゴルファー
	GBC	マリオゴルフGB	ゴルファー
	N64	マリオパーティー2	ミニゲームほか
	64DD	64DDのデモ画面	マリオが何か蹴る
	64DD	マリオアーティスト ペイントスタジオ	マリオペイントのようなソフト
2000	64DD	マリオアーティスト タレントスタジオ	画像合成ソフト
	64DD	シムシティ64	ボーナスの銅像
	GBCF	スーパーマリオブラザーズデラックス	クッパにさらわれたピーチ姫を救うヒーロー
	N64	マリオテニス64	テニス選手
	64DD	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	『マリオアーティスト』3部作完結
	N64	マリオストーリー	クッパにさらわれたピーチ姫を救うヒーロー
	GBC	マリオテニスGB	テニス選手
	N64	マリオパーティー3	ミニゲームほか
2001	GBC	モバイルゴルフ	ゴルファー
	GBA	スーパーマリオアドバンス	悪夢を生み出すマムーを倒す
	GBA	マリオカートアドバンス	ドライバー
	GC	ルイージマンション	ルイージに「探される」という屈辱的な役
	GBC	マリオファミリー	ジャガーミシンの刺繍専用ソフト
	GC	大乱闘スマッシュブラザーズDX	格闘キャラのひとり
	GBA	スーパーマリオアドバンス2	クッパにさらわれたピーチ姫を救うヒーロー

※機種の略称…SFCF：スーパーファミコン書き替えサービス、GBC：ゲームボーイカラー、GBCF：ゲームボーイカラー書き替えサービス、VB：バーチャルボーイ、N64：Nintnedo 64

マリオの真相

マリオ特集のラストは、明日使えないマリオ知識を紹介。ちなみにマリオ（映画版マリオによると、本名はマリオ・マリオ）は今年で生誕24周年だが、『大乱闘スマッシュブラザーズ』によると実年齢は26歳前後だという。なんだこのやけに老けた若者は。

text by 冨島宏樹

ヒゲとオーバーオールのわけ

マリオ初主演作となった『ドンキーコング』発売当時はグラフィックがまだまだ貧弱だったため、顔とわかるように大きな鼻とヒゲをつけ、身体のパーツがはっきりするよう、オーバーオールと巨大な靴を使った。特徴的なヒゲオヤジのデザインは、じつはゲームのスペックありきで生まれたのである。ちなみに「マリオ」の名は、NOA（ニンテンドー・オブ・アメリカ）に勤めていたイタリア人の倉庫番がそっくりだったことから、彼の名前を拝借したとか。対して「ルイージ」は、NOAの社員が命名。よく言われる「マリオに類似しているからルイージ」説は、マリオ産みの親・宮本茂氏のでっち上げだとか。

幻のルイージ初主演作品

ルイージの初主演作はGCの『ルイージマンション』…ではなく、1993年に海外のみで発売された『マリオ イズ ミッシング』。これはSoftware Toolworksというメーカーが NES、SNES、PCで発売したタイトルで、さらわれたマリオを助けるためにルイージが世界各国を旅するアドベンチャーゲームだ。各国では歴史や名所、有名人物にかんするクイズを解いたりと、要はマリオキャラを使った教育ソフト。初主演作品もやっぱり地味なルイージだった。

マリオとソニック夢の競演!?

日本が生み出した世界に誇る人気アクションゲームといえば『マリオ』と『ソニック』。じつはこの2作品、ファミコンですでに夢の競演を果たしているのだ。そのソフトの名前は『ソマリ』。アジアのどこぞのメーカーが勝手に作ったもので、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のステージをマリオが駆け抜けるという、正規モノでは有りえない驚きのシチュエーションでマニアのあいだでは話題を集めた。我々の知らないマリオが、アジアには山ほど存在するに違いない。

●マリオ イズ ミッシング

◀NES版
NES（ファミコン）にしては頑張ったグラフィックといえるが、ゲーム自体は遊びどころのないクソゲー。

SNES版▶
同内容だがグラフィックの美しいSNES版。このタイトルは日本未発売なので、入手はなかなか困難だ。

●ソマリ

肌の上に直接オーバーオールを着込むマリオの姿を見よ！ 無駄にセクシーで、ただただ気持ち悪い。

リバイバルブームで再び人気者に

マリオ歴代出演作品（2002～2005年）

任天堂の看板キャラとして新ハードの立ち上げなどを任されるが、ことごとく不発。このままマリオも凋落かと思いきや、突発的なレトロゲームブームに助けられ再び脚光を浴びることになる。過去の栄光にすがっていようが、さすがは一時代を築いたマリオ。単純な横スクロールアクションの『マリオ1』だが、そのオモシロさは20年経ったいまでも色褪せることはない。

●ファミコンミニ・スーパーマリオブラザーズ（2004/GBA）

みなの記憶から蘇った輝かしき栄光の記録。もちろん－1面にだって行ける！

発売年	機種	タイトル	役回り、ソフトの説明
2002	GC	スーパーマリオサンシャイン	ドルピック島を綺麗にするヒーロー
	GBA	スーパーマリオアドバンス3	赤ちゃん
	GC	マリオパーティー4	ミニゲーム集
2003	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	民家の壁にマリオの絵が登場
	GC	NINTENDO パズルコレクション	医者および菓子屋さん
	GBA	メイド イン ワリオ	ミニゲーム集
	GBA	MOTHER 1+2	『2』の初期設定でネスのおまかせの名前に登場
	GBA	スーパーマリオアドバンス4	クッパにさらわれたピーチ姫を救うヒーロー
	GC	マリオゴルフ ファミリーツアー	ゴルファー
	GC	あつまれ!! メイドインワリオ	ミニゲーム集
	GC	マリオカートダブルダッシュ!!	ドライバー
	GBA	マリオ&ルイージRPG	ゲラゲモーナの魔の手からマメーリア王国を救うヒーロー
	GC	マリオパーティ5	ミニゲームほか
2004	GC	メタルギアソリッド ツインスネークス	ヨッシーとともに人形として登場
	GBA	ファミコンミニ・スーパーマリオブラザーズ	クッパにさらわれたピーチ姫を救うヒーロー
	GBA	ファミコンミニ・ドンキーコング	ドンキーにさらわれた恋人レディを救う
	GBA	マリオゴルフGBAツアー	ゴルファー
	GBA	マリオvs.ドンキーコング	ドンキーに奪われたミニマリオを救う
	GC	ペーパーマリオRPG	ピーチ姫を追って伝説のお宝を探しに行く
	GBA	スーパーマリオボール	ボールになったマリオで遊ぶピンボール
	GC	マリオテニスGC	テニス選手
	GC	マリオパーティ6	ミニゲーム集
	GBA	ファミコンミニ・スーパーマリオブラザーズ2	クッパにさらわれたピーチ姫を救うヒーロー
	NDS	スーパーマリオ64DS	絵に閉じ込められたピーチ姫を救うヒーロー
2005	GC	Dance Dance Revolution with MARIO	リズムアクションゲーム
	GC	スーパーマリオスタジアム ミラクルベースボール	野球選手
	GBA	マリオパーティアドバンス	ミニゲーム集
	NDS	キャッチ!タッチ!ヨッシー!	赤ちゃん

※機種の略称…GC：ゲームキューブ、GBA：ゲームボーイアドバンス、NDS：ニンテンドーDS

これより先は画面が止まってしまい、改造なしでは進むことができない。（マップ作成；レオナ）

AKIBA アキバオタ一掃計画の全貌

アキバから「おでん缶」が消えた日

9月下旬、あのアキバ名物「おでん缶」の買い占め騒動が湧き起こった。そういえば「石油価格の急騰によりチクワ値上げ」なんていうニュースもやっていたし…と思ったら、原因はたんに数日前に2つのテレビ番組でタテ続けに紹介されたから。時期をほぼ同じくして「つくばエクスプレス」開業やヨドバシカメラ秋葉原店の開店などもあり、普段はアキバに訪れない一般客がおもしろがって購入していったためだという。「メイド喫茶に一般客が増え、キモオタが入りづらくなっている」というもっぱらの噂だが、「おでん缶」までもがオタの手から遠ざかろうとしているなんて！　ただでさえ偏食傾向にあるオタの健康面を支えるバランス栄養食だったというのに〜！　これはきっと乱れきった食生活を続けさせてオタを絶滅死させ、IT都市としての再生を目指すアキバからオタを排除しようという、国家とマスコミの仕組んだ陰謀だったんだよ！（なんだってー）

1か月ぶんの売り上げ約1,000本が、わずか3日で完売してしまったという。

SCIENCE 人類の叡智（えいち）が今ここに！

情熱の真っ青なバラ

アニメやゲームなどに登場する科学者の知能を見せびらかすためにしばしば使用されていた「青いバラ」。英語で「Blue Rose」といえば「叶わぬ望み」を意味する、不可能の代名詞とされていたものだが、ついに人類は青いバラの開発に成功したのだ。大昔から「青いバラを作る」という研究はされていたのだが、そもそもバラは青い色素を作るために必要な遺伝子が機能していないため、交配では作り出すことは絶対に不可能とされていた。今回の開発は、サントリーがオーストラリアの企業と提携し1990年から研究に着手。遺伝子組み替え技術を使い、パンジーから取り出した青い色素の遺伝子を組み込むことで、花びらに含まれる色素がほぼ100%青色のバラの誕生に至ったのだ。ちなみに気になる販売は法律などをクリアした2007年以降を予定しているとのこと。したり顔で「青いバラはね、この世に存在しないんだよ」などと女性に語っているキザ野郎を見かけたときに、「いや、あるよ。青いバラ」と一刀両断してやるのがいまから楽しみだ。

これが世界初の青いバラ。「青っていうより、ちょっと紫っぽくね？」と思っても、口にしないのが大人というものだ。

ANIMATION 歌丸師匠を萌え化？

落語芸術協会75周年記念アニメ「落語天女おゆい」

落語と美少女アニメの融合…。近年、無機物でもなんでも萌え化させてしまうオタたちにとっても「いや、冗談でしょ」「さすがにそれは…」と苦笑してしまうようなニュースだが、紛れもない事実である。タイトルはズバリ『落語天女おゆい』。オタ市場を狙っての奇をてらったアニメかと思いきや、落語芸術協会創立75周年を記念して作られるということで、その背景は意外にもしっかりしているのだ。同協会も全面協力体制を敷いており、原作は美少女アニメオタクを自負している桂歌若師匠が担当。そしてなによりも注目なのが、『笑点』でおなじみの三遊亭小遊三師匠、桂歌丸師匠も本人役で劇中に登場するという点だ。噺家（はなしか）本人がアニメキャラとなって出演するとなれば、やはり期待してしまうのが本人による落語シーン。放送のまるまる30分、美少女キャラそっちのけで歌丸師匠が延々と落語だけしている回が、1回ぐらいあってもいいんじゃない？

江戸時代に降り立つ、ピンク色の髪を持つ女子高生…？（公式サイト：http://www.rakugo-tennyo.com/）

CLACKING もはやどう隠蔽しろと？

筒抜けのパスワード

パソコンを使っている人ならば、誰しもパスワードの1つや2つは持っていて、当然悪用されないよう他人にばれない工夫をしているはずだ。しかし「普通にパソコンを使っている限り、パスワードを隠し通すことはできない」と米国の研究者が発表した。いったいどうやって？　と思うが、その漏洩元とはなんと「キーボードをタイプする音」。発表によると、キーをタイプするさいに出る音を録音し、各キーから出る音の違いを分析すれば、入力された文字を割り出すことが可能だというのだ。また、一般ユーザーは毎分300文字程度しか入力しないため、ユーザーがキーを叩いているあいだにも個々の音を分離するための十分な時間がとれるという。ある実験では、10分ほどの音のサンプルから入力された文字の96%を再現できたというからオドロキ。この技術を使えば、軍事機密も執筆中の小説も恥ずかしいメールの内容も、はたまた2ちゃんねるでの自作自演も、将来的にはすべてバレてしまうようになるのだろうか？

こうなったらバーチャルキーボードを使うしかないのか!?（写真はi-Tech Dynamicのバーチャルキーボード「VKB」）

EDUCATION 電波ソングはもう古い!?

これからは「性教育ソング」だ！

問題の曲は、「科学・人権・自立・共生の性教育」第8巻「性教育ーその用語と教材」という教育書に掲載されている「外性器の歌とパズル」。「♪おやおや何だか　長くてやわらかいぞ　ペニスって言うんだよ」「♪先生　これなに小さくて隠れてる　なんと言うところ　クリトリスと言うんだよ」といった歌詞を、シンバルやタンバリンで合いの手を入れつつ「男女の性器の絵をバラバラにしたパズルを組み立てながら歌わせる」というイッちゃった内容で、「ゆとり教育サイコ〜！」とネット上で大ブレイクしたのだ。iTunesで売っていたら売り上げ1位は間違いなし！

子どもたちへのゆきすぎた「性教育」はたびたび問題になるが…（http://popup12.tok2.com/home2/education/data/hihoukan.htm）。

MOE 今日もどこかで萌えビジネス…

とどまることを知らない「アキバ系バブル」

世界一ヘアスタイルに金をかけないヤツらが集まるこの街に、なんと無謀な！　しかしご安心、「モエシャン」はメイド美容室。料金はじゃっかん高めだが、メイドさんと接触する機会や会話時間はメイド喫茶とは比べ物にならないので、考えようによっては超おトクなお店なのだ。「何故オタは散髪を1,000円床屋で済ませますか？」とはもう言わせない！「女店員さんは全員メイドさん姿に！」「あらゆる職業に萌えを！」といった、危ないオタの電波発言が現実になってゆく昨今。この国はいったいどこへ向かおうとしているのだろうか…？

メイドだけでなく、毎週火曜日はなんとネコミミまで着用してくれるのだっ！（http://www.moesham.com/）

オタニュースつかみどり

●アニメ・声優業界を改革だ！　謎の候補者「山下万葉」

自民党の圧倒的大勝に沸いた先日の衆院選で、ネット上だけでは大ブレイクした候補者がいる。それは東京22区小選挙区から出馬した、無所属「山下万葉（ばんば）」氏。高校中退・無職の経歴のうえ、「アニメ・声優界を変える！　人材バンクの設立を！」「巫女さんの将来に希望のもてるサポート体制を！」といった数々の仰天マニフェストで選挙に挑んだのだった。結果は残念ながらトップ当選者の60分の1の2,483票で落選したが、山下氏のような具体的なアニメ振興策を挙げる例がいまだないのは事実。無職で選挙資金を集めるのも大変だろうが、ぜひともリベンジを願いたい。

●韓国、ついに『テコンV』の開発着手か!?

韓国通信省は今後5年間で334億ウォンを投じ、非武装地帯の強化のためにロボットの開発を行うと発表した。同地帯で現在は犬によって行われている、「爆弾の匂いをかぎつけて発見」「侵入者を捕らえる」といった任務を行うのがロボットの目的だという。なお、このロボットは大人の膝くらいの全高で、路上でのミッション用に車輪が取り付けられ、最大8本の足を利用して悪路も移動することが可能。また、銃も装備して遠隔操作による戦闘任務遂行ができるなど、それなりに物騒な仕様になるそうだ。そんな戦争の兵器を作るくらいなら実物大の独島守護神『テコンV』を建造して、さわやかに笑えるネタを提供してもらいたいものだ。

●バンプレスト、「絶対領域」を商標登録!?

スカートとニーソックスのあいだから覗く肌の部分を表す「絶対領域」。デスクトップアクセサリー・偽春菜（現『伺か』）の人気ゴースト「まゆら」を語源とする萌え用語だが、この言葉をバンプレストが商標登録していたことが発覚。なに〜？　絶対領域を持つ美少女キャラが総登場の『スーパー絶対領域大戦』でも作るのか？すべてのメイドさんが絶対領域を装備するメイド喫茶でも開店する予定なのか？　うわ〜、ムカつくけどちょっと楽しみ〜！　というわけではなく、他企業の商標登録への防御策と思われる。とはいえ、いままで自由に使っていた言葉の登録に、「なんだかなあ…」と感じてしまうのは否めない。「アホ毛」や「ツンデレ」といったオタ用語が、いつ商標登録されてしまわないかが心配だ。

新着情報の花園
Game Movie DVD etc...

GOODS あの連射＆リプレイアダプタがPC版になって登場

連射まんまミーヤ！PC

好評を博している連射＆リプレイアダプタ「連射まんまミーヤ！」のPC版が発売されることが決定!! 「連射まんまミーヤ！」といえばこれまで、プレステ／プレステ２用の製品が発売されていたが、この豊富な機能はそのままに、USB端子につなげてPCで利用できるようになったのだ。しかも接続するのはプレステ２のコントローラ。使い慣れたコントローラでPCゲームを、しかも連射機能付きで利用できるなら攻略も楽になるに違いない。もちろん使い方はこれまで同様、連射速度が４連射・８連射・16連射・32連射の４段階のなかからセレクトできるうえ、連射を固定化するホールド機能も健在。さらにはボタン操作を記録＆再現するリプレイ機能も引き継いでいるから、RPGでは単調なレベル上げなどから解放されて、じっくりと冒険を楽しめるようになる。格ゲーなら超絶コンボも思いのままだ。すでに「連射まんまミーヤ！」の便利さを知っている人は言うまでもなく、とくに未体験の人は、これを機にゲームでの“手抜き”を検討してみてはどうだろうか。

●ゲームテック　URL：http://www.gametech.co.jp/

価格：5,040円（税込み）
発売：12月予定

SOFTWARE 安価で軽快なウィルス駆除ソフト

ウィルスブロック2006

アンチウィルスソフトは数多くあるけれど、過剰な機能のためにインターネットにすらつながらなくなったり、PC自体の動作が重く不安定になったりと、本末転倒なソフトが多いのが事実。そこでオススメしたいのが、この『ウィルスブロック2006』だ。この製品の特徴は、なんといっても動作が軽快なこと。省メモリ設計なので、常駐させていてもPCはほぼそのままの速度で動いてくれる。さらには2,980円と低価格なのも見逃せない。低価格だとどうしても品質に疑問が残るが、本ソフトはIT先進国の韓国で約65％以上のシェアを誇るなど、信頼性の高さは折り紙つき。高性能と低価格を両立しているのだ。ウィルスに感染して個人情報を漏らさぬよう、『ウィルスブロック2006』を導入して万全のセキュリティ環境を構築しよう！

●インターチャネル　URL：http://www.interchannel.co.jp/

価格（税込み）：
2,980円（パッケージ版）
2,600円（ダウンロード版）
好評発売中！

SHOP レゲーマニア御用達の人気ショップ

スーパーポテト

スーパーポテトは全国で９店舗を展開する人気ゲームショップ。レトロゲームを得意とし、『スーパーマリオブラザーズ』のような有名ソフトから60万円もする超プレミアソフトまで扱う"濃さ"で、ゲームファンからの熱い支持を集めているのだ。そのゲーム博物館ともいえる豊富な品ぞろえは、ゲーム好きなら店内を覗くだけでも楽しめてしまうほど。また、お店に直接行くのが困難な人も、スーパーポテトのホームページや楽天市場内のサイトから注文できるのがうれしいところだ。通信買い取りも行なっており、「遊ばなくなったゲームを売りたい！」なんて人にもうってつけのショップと言えるだろう。今月の本誌レトロゲーム特集を読んで、「昔のゲームを遊んでみたいな～」なんて思った人は、お店のサイトにアクセスしてみよう！

●スーパーポテト　URL：http://superpotato.com/

レトロゲームはもちろん、PSPといった最新ゲームも取り扱っている。

サイトからは代引き、銀行振り込みのほか、クレジットカードも使用可能。

EVENT 元祖オタクアイドル・モモーイがベントを開催！

「ウラモモーイ」公開生放送

近ごろネットでオタクを自認するアイドルが人気を博しているが、元祖オタクアイドルといえばこの人！ 「モモーイ」こと桃井はるこ。なにしろ10年前からパックスパワーグローブを装着して秋葉原でプロモーションビデオを自主制作していたというのだから、年季と本気度が違う。そんなモモーイが、ラジオ大阪とラジオ日本で絶賛放送中のラジオ番組『ウラモモーイ』の、初となる公開生放送を９月18日（日）に行なった。会場となったのは、モモーイの原点ともいうべき新宿歌舞伎町のトークライブハウス「ロフトプラスワン」。ここは、かつてモモーイが「はるこの秘密」というイベントを通してさまざまな人と出会ったという、『ドラクエⅢ』でいうところのルイーダの酒場なのだ。ものすごい数の応募ハガキのなかから選抜されたという勇者150人を前に、モモーイのトークは絶好調。人気コーナー「夢のコミケッ島プロジェクト」では濃ゆいオタクネタを連発し、場内を爆笑の渦に包んでいたぞ。途中、「重大発表があるんです」とモモーイ。なんとナムコの人気ゲーム『太鼓の達人』の挿入歌だった『ワンダーモモーイ』が、新録ヴァージョンでシングルカットされることになったのだ！ できたてほやほやの『WONDER MOMO－i ～New recording～』がかけられると、観客がサイリウムを振りかざし合いの手を入れるなど、まるでコンサート会場のような盛り上がりに。10月以降の番組継続も決定し、11月には大阪、名古屋、博多、渋谷の４都市でライブツアーも敢行予定と、ますますモモーイから目が離せない！

●Nakid Official Website
URL：http://www.nakid.jp/

桃井はるこ Information

♥ラジオ 『ウラモモーイ』
ラジオ大阪（毎週日曜日24:00～）とラジオ日本（毎週月曜日25:00～）で絶賛放送中!!

♥マキシシングル
『WONDER MOMO－i ～New recording～』
10月19日発売予定！
1,260円（税込み）
コロムビアミュージックエンタテインメント

♥LIVE『ワンダーモモーイ LIVE TOUR』
11月3日大阪、４日名古屋、６日博多、20日渋谷

BOOK アキバ行脚のお供に

アキバまにあっぷ

TVドラマ版「電車男」も大成功で終了して、ますます注目を集める街・アキバ（秋葉原）。「オレはオタじゃない！」なんて人でも、アキバという街には興味がある人も多いはず。そこでオススメなのが、この「アキバまにあっぷ」。ゲームやアニメはもちろん、メイドカフェやPCショップを網羅しており、掲載店舗数はなんと160以上。これらオタ向けショップ以外にも食事処や休憩処も紹介しているので、アキバ観光はこれ１冊で事足りてしまうだろう！

発行：アスペクト
価格：1,260円（税込み）
好評発売中！

●アスペクト
URL：http://www.aspect.co.jp/

BOOK すべての2D格闘ファンに捧ぐ

キング・オブ・ファイターズ完全読本

2D格闘ファンに根強い人気を誇る『ザ・キング・オブ・ファイターズ』の歴史を紐解くムックが発売。それが「キング・オブ・ファイターズ完全読本」だ。歴代全キャラクターのプロフィールはもちろん、彼らを生み出したイラストレーターや開発者のインタビューを交えた内容が本書のウリ。同シリーズ10年の歴史を振り返る意味でも見逃せない、資料的価値に富んだ１冊と言えるだろう。ファンならずとも買い逃せない逸品に仕上がっているぞ！

発行：日経BP社
価格：2,480円（税込み）
好評発売中！

●日経BP社
URL：http://life.nikkeibp.co.jp/

●近況：３周年です。うれしいです。みなさま、本当にありがとうございます。今後とも夜露死苦お願いします。というわけで、３周年記念Tシャツを５名様に。詳しくは76ページを見てください。

あ、あと「自転車で旅をしよう」（ロコモーションパブリッシング）という本の表紙と中イラストを描きました。見てねー！ http://www.rr.iij4u.or.jp/~calvet

ゲーム・アニメ・漫画大好きアイドルが語る きゃんたすてぃっくわーるど

次世代機の性能はスゴイことに!?

おたくにとってのユートピアは数あれど、日本最大のゲームの祭典となれば、ゲームおたくの理想郷といえるのではないだろうか。そんな「東京ゲームショウ」にアクセス！

シャングリラ、桃源郷、約束の地。おたくにとって…みなさんにとっての"聖地"ってどこ？

最近、各メディアで話題の秋葉原。外国の人からの認知度も高いその電脳空間は、じつに奥深い。

何度かイベントやプライベートで足を運んだことがあるけど、いまだにその全体の30%も堪能できていないなぁって思う。

ちょっとはずれた路地にもメイド喫茶やコスプレショップがあったりするしね。

個人的にお気に入りなのは中野。

中野ブロードウェイは限られた空間に濃ゆいお店が寄せ集まっていて、初めて行ったときにはあまりの衝撃におなかを壊したほど。

でも、慣れるにしたがって秋葉原より歩くのが楽だし、なかなか濃ゆいって気づいてからはしばしば入り浸っている。いつも何かしら掘り出し物があるところなのだ。

女の子的にはずせないのは池袋かな。アニメイトの本店があったりおたくな女子が集まるお店が多かったりして私は元々よく遊んでいたんだけど、そこらへんは最近「乙女ロード」なんて呼ばれているらしい。これからもまだまだお店が増えそうな注目の場所。

それから忘れちゃいけないのが、数々のおたくな祭典が行われるビッグサイトと幕張メッセ。

春も夏も秋も冬も、けっきょく年中何らかのおたく関連のイベントをやってるよね。

ホントお世話になってます。

それはさておき、自分の大好きなものが集まっている場所ってすごく居心地がいい。

前置きが長くなったけど、9月某日、東京ゲームショウに特攻かけてきました！

じつは、昨年は妹と一般の日に参加してた私。ナムコブースの『テイルズ オブ リバース』のステージを観覧して、山口勝平さんのサインをもらって大喜びしたなぁ。

で、今回は憧れのビジネスデイに参加。首から関係者プレートをさげたスーツ姿の人がたくさん。

外国の人も多かったけど一般の日よりは歩きやすいっていう印象。それでもものすごい数の人がいたけど。

試遊台も一般の日に比べると並んでる人が少なかったので、『キングダム ハーツⅡ』や『DDR』をここぞとばかりにがむしゃらにプレイ。仕事を忘れて好きなところに走り回り、スライムグッズや「アドベントチルドレン」のクラウドに歓喜して、見たいものを見ては叫び、やっぱり満喫してしまった…。

それにしても、新ハードであるPS3とXbox360の注目度はやはり高い。PS3に至っては、紹介されている大きなスクリーンに人が絶えず押し寄せており、見えるところにたどりつくのも困難。

広い会場内には、報道をする人、開発に携わる人、宣伝をする人、プログラムやグラフィックを作る人、ゲームキャラに声を当てる人、そしてゲームをプレイするのが大好きな人が集まっている。

それら、たくさんのゲームを愛する人がそこには集結していて、ゲームを主役とした時間が流れていく。会場に浮く大きな宣伝バルーンも、綺麗なトレーラー映像も、会場に溢れているのは、どれもゲームに対する熱い想いがなせる技なんだなって感じで。

もっともっとゲームの世界に関わりたい。この芸術を、みんなが大好きな娯楽を、どこまでも支持していきたい、とあらためて決意したのでした。

text by
喜屋武ちあき

きゃん・ちあき　アイドル。1986年3月13日生まれ。身長158センチ、B90W59H86。大好きなゲームキャラは『FF Ⅷ』のリノア。エベレストよりも高い愛情で、スコールとリノアの小説サイトを運営していたことも？

■きゃんちあき☆おさとうとスパイスとすてきななにもかも：http://yaplog.jp/chiaki-kyan/
■GIRLS' RECORD：http://www.girls-record.jp/diary/kyan/

容赦無用のマウントパンチ

ゲーム業界観察“ガチ”日記

TGS2005が暗示する未来

例年以上にド派手なブースが軒を連ね、来場者数も過去最高を記録した今年のゲームショウ。これはゲーム業界復興の兆しなのか？　否。業界は現在もなお、憂うべき状況にある。

ソフトメーカー別展示ブースレビュー（厳選）

千葉県にある幕張メッセでやっといて“東京ゲームショウ”（以下ＴＧＳ）ってカンバン提げてんじゃないわよ！　とズバリ言いたくなる遠さのあのイベントに今年もはるばる行ってきましたよぉ～。有明のビッグサイトは、ゆりかもめやら直通バスやらアクセスが多くてなにかと便利なのに、どーしてソッチ使わないわけぇ？　CESAのエライさんの家が近いとかしょーもない理由だったら承知しませんよ。ま、会場の利用料が安いといったおカネの事情なんでしょうけどネ。

なんでも３日間の来場者数が17万6,056人、過去最高を記録したそうで、人ごみも例年にもましてハンパじゃなかった。萌えー萌えームシキングーあたたたた（パチスロ北斗）パシャパシャッ（コンパニオンを写すカメラ小僧）声優ライブや有名クリエイターさまがトークショーという感じで、休日をつぶすレクリエーションとしては満点が付けられる。オタと家族連れと幼女が違和感なく混じり合っていて、１人ぐらいならお持ち帰りしてもバレなさそうな空間だった（実行はやめましょう）。

今回いやおうなく目についたのは、やっぱメーカー同士が合併した影響でしょ。ひとつずつでもデカいブースが２つドッキングして、なんも実績を上げないうちから早くもシナジー効果ですよ。ナムコはバンダイとの合作第１弾が『仮面ライダー響鬼』のタタコン対応と初回特典の『太鼓の達人』響鬼バージョンですか！　絶望的にオモチャが売れてない響鬼が参考にしたっぽいゲームも回を重ね過ぎて落ち目、そのコラボって明日があるのか少年よ。

それに比べてタイトーとスクエニは「結婚前におたがい好き勝手やっとくわ」という一体感のなさ。タイトーは吸収合併される直前だってのに、コンパニオンの質はいつも通り高いやね。ニンテンドーDSの『ロストマジック』は、あの『ラクガキ王国』のアートディレクター・佐藤好春氏の新作だけに感触も良かったし、Xbox360用の『WORLD AIRFORCE（仮称）』も同社の『ミッドナイトランディング』かッ！　と思わせる巨大コックピットに長蛇の列ができたりと、見どころには事欠かない。けれど、シャッターを切るのは『ミニスカポリス』（ジャレコから出張だが）のステージでした、ゴメン！

で、スクエニはあんまり元気なし。どっちが吸収されるんだよ！『FFⅫ』が出展できない穴を埋めるように新作をプレイアブルなカタチでズラリと並べてるんだけどね～、『スライムもりもり２』やら『コード・エイジ』は遊べばオモシロいにしろイマイチ華がない。「コンピレーション オブFFⅦ」シリーズの最新作、『ダージュ オブ ケルベロス』が一番人気の盛り上がりだったのはどーなのさ。主役のヴィンセントって、『FFⅦ』本編だと脇役・その①にすぎなかったのに、オタク人気の高さから抜擢ですか。いっときは広く“大衆”を取り込もうとしたスクエニがねえ……ちともの思いに耽ってしまいましたよ。

もうひとつスクエニついでに言うと、ケータイ向けコンテンツとして、堀井雄二のパソコンゲーム時代の作品『ポートピア連続殺人事件』や『オホーツクに消ゆ』をリメイクしたものが目立った。あれってレトロゲーム好きへのサービスのようで、実は迷惑きわまりないんだよね。堀井作品を自社で囲い込んで、「昔のままの再現」（ぶっちゃけエミュレータ）を売りにするEGGとかに使わせないようにしてるんだもの。リメイクされた「イケメンなヤス」なんて見たいと思うかあ？　他社に使用を認めないなら、責任取って自社でエミュ作品を出してくださいなスクエニさん。

業界の運命はゲーマーの“親”が握る!?

まーしかし、各世代ごとに固定客を作ることに成功している“勝ち組”はあるが、どれもが閉じたタコツボ化していて「国民的ゲーム」といえるタイトルはまったくありませんね。『FF』でさえオタクに媚び売って（Ⅶ）ネトゲ廃人をしがみつかせる（XI）。セガ・サミーの大ヒットしてる『ムシキング』は小学生の低学年向け。逆にパチスロ『北斗の拳』は昔ジャンプを読んでた30代向け。お互いにキッパリと区分けされて、かぶるところもない。

この状況は、言ってみれば牛を飼う「牧場」を経営することに似ている。食いつきの良さそうな客層を見きわめて柵のなかに取り込

●「ゲームの話をしよう」がおもしろい。永田泰大さん好き。（埼玉県北本市／くまこ）㊎永田ファンの編は、２ちゃんねるなどで「～な罠」という言い回しを見ると、氏が手がけたファミ通町内会「罠シリーズ」を思い出します。著書「ヴァナ・ディール滞在記」は㊎の愛読書ですよ。

text by
パスタ台東
PROFILE

PSPのファームを2.01にアップデートする誘惑をこらえながら脂汗をかくのが日課の無理せずダイエット系ジャーナリスト。ゲームボーイミクロも画面がキレイなので、ファミコン専用機としてもPSP危うし!?

み“その他大勢”に無理して気に入られようとはしない。捕まえたエモノからカネをしぼり取る「牧場」が点々とあって、牧場と牧場の間はモヒカン族が「ヒャッハー」とバイクで走り回る荒野が広がっていたりするのだ。

しかし、てんでばらばらの市場のようでいて、そのカネの出どころは地下深くでつながっている。怪しげなブラックマネーというんじゃなくて、「親（中年）のサイフ」なのね。オモチャでも実際に買うのは親だから、子供と共通の話題になる「仮面ライダー」ものが売れやすい（ナンボなんでも太鼓は厳しかったけどね！）。

ゲーム市場の変遷も、「親のサイフ」視点から光を当てるとわかりやすい。ゲームセンターができたてのころは、ゲームは親の目が届かない店の奥深くにある（＝形のないもの）だったから、うさんくさくて目の敵にされた。家庭用ゲーム機、ことファミコンはそれにカートリッジという「形」を与えて、「商品」にすることで親が認知しやすくしたわけだ。

しかし商品となった以上、経済の大きな動きに左右され、デフレの波にも飲み込まれる。こりゃーやってられんわと悲鳴を上げて、ネットワークなりアーケード＋TCG（トレーディングカードゲーム）なり、再び「形」（パッケージ）のない分野へと逃げ出した。今度は大昔とは違って、親もファミコンを通過してトレカも知ってるから、物わかりよく『ムシキング』にほいほいコインを注ぎ込んでやる、といったところ。

Xbox360のプレイアブル出展やPS3の映像公開イベントなど、ゲームファン以外からも注目を集めたTGS2005。しかし、業界の未来は決して明るいものとは言いがたい。

親子二世代にわたって心（＝サイフ）をつかみ、おもちゃ業界の「勝ちパターン」に持ち込んで、ゲームの社会的ステータスを上げたことは大成功と言っていい。しかしね、この先どーすんのか考えてる？

まず、トレカ商法はコナミの「遊戯王」をよりエゲツなくしたやり方だし、要は「PTAとのガマン比べ」だ。それに、カブトムシで遊ぶのってガキっぽいよねえ。いまは１〜２年生のガキンチョも、４〜５年になれば卒業していくだろう。そして、セガは「ムシキング大会」などトーナメントは開いちゃいるが、任天堂のポケモンのように丁寧な育て方が続けられるのか？　「ムシキングジェット」は実現したし、“先輩”をかなり意識してるんだろうけどさ。

今回のイベントで浮き彫りとなった課題

ＴＧＳ2005は掛け値なしに、ゲーム業界の元気の良さを反映したにぎわいを見せていた。だけど、はしゃげばはしゃぐほど、かえって危うさを感じる。だって、ブームを支えてるのはガキとおっさんの両極端で、どちらも「親の気持ち次第」にもたれかかっているんだぜ。その一方で、子供の客はいずれケータイに奪われ、「ユーザーとともにトシを取り成長していく」ゲームの仕組みはいまだにできていない。いわば「ど真んなか」がすぽっと抜けているわけだ、こりゃやべー！

パチスロにしろトレカにしろ、ブームは「異常かつ一時的」ということで、流行り過ぎればいつかは下火になる。あぶく銭がなくならないうちに、儲けを減らして安く、長く遊べるシステムを作っておけば、１人あたりの「生涯ゲーム消費」はトータルで大きくなるんじゃないの。そんなこと、調子に乗ったときのセガに言っても聞く耳持たないんだけど（メガドラのときもなあ）せっかく家族サービスのお父さんがあふれた会場で、そのためのリサーチしなけりゃ丸損だと思ったのでした。

●PCを買う決心がなかなかつかない…。　（埼玉県草加市／土方龍）　㊞「日々進化し続けるPCは買い時がない…」という時期もありましたが、今のPCは動画編集や３Dゲーム以外で使用するには十分すぎる性能です。迷わずに買っても、向こう何年かは困ることはないでしょう。

明日なき18禁PCゲームの彼方へ

さよなら、エロゲー業界

P2P時代のエロゲーコピー

違法コピーについて「以前ほどではない。『Winny』は下火になったのでは」という声を聞く。筆者はそうは思わない。P2Pによるエロゲーのコピーは危険な領域まで来ている。

いたる場面で感じるP2Pによる違法コピーの影

事例①：知り合いメーカーのサポート担当に聞いてみると、5,000本出荷したゲームの発売日当日に修正パッチの公式サイトからのダウンロード数が14,000回に達したとのこと。発売日に修正ファイルを当てないと動作しないゲームを発売することも大問題だが、この数字はいったい…。

カウントしてないミラーサイトのダウンロード数の合計がいくつになるかに興味を持ったメーカーは、試しにほとんど内容の変わらない新しい修正パッチを公開してみた。公開直後にアクセスが殺到してサーバがダウンしたため正確なダウンロード数は不明だったものの、某掲示板では落ちたサーバの管理についてメーカー対応の悪さが叩かれていた。この大量のダウンロード数はどこから湧いてきたのだろうか？　メーカーを叩いているユーザーは正規ユーザーなのだろうか？

事例②：萌え系ネットワークゲームのプリペイドカードがコンスタントに売れているという。そのいっぽうで、ユーザー層がかぶっているはずの純愛系のエロゲーは発売週しか動かない。販売店員にはその差が不思議に感じられてならないそうだ。

事例③：某BBSの話。とあるゲームのプレイの感想で盛り上がっていたところ、話題が商品同梱の特典本になった瞬間にスレッドの進行がピタリと止まった。なぜ同梱物の話題になると書き込みができないのであろうか？

事例④：最近3万本売れた某大ヒットゲームの原画集の初回刷り部数はゲームの売り上げ本数と同じ3万冊。1円でも版権料を減らしたい出版社は（ほとんどの場合、メーカーへの版権料は実売数ではなく印刷部数で決まるので）無駄な部数を刷らない。いままでファンブック系はゲーム本体の実売数の3分の1程度と言われていたが、最近は売れかたが違うようだ。エロゲーネタのアンソロジーの売れ行きも同様だという。

事例⑤：中古ショップに聞いてみると、中古ソフトをまとめ買いしてからすぐに焼き、速攻で売りに来る客が最近はめっきり減ったとのこと。CD-Rメディアも売れなくなったそうだ。

事例⑥：エロゲー発売日に秋葉原の喫茶店で買ったばかりのゲームディスクをノートPCでバックアップを取っている（そのあと中古ショップに売りに行く）ユーザーを見かけなくなった。エロゲー発売日名物の無料配布物の列は相変わらず長いのだが、彼らはどこへ行ったのだろう。

事例⑦：超大ヒットソフトのファンディスクの予約数が大台を大きく超えているという。このソフトに限らず、最近はファンディスク系ソフトだけがやたらと多く売れる。メーカーがいままでの経験で掴んでいるファンディスクの販売製造本数が当てにならなくなってきた。ファンディスクが売れてくれれば、メーカーとしては確かにうれしいが、販売単価も安いし、本編並みの満足感を期待するユーザーを納得させるボリュームを用意するのはしんどい。そもそもファンディスクの発売はヒットした勝ち組みブランドだけができる商売である。

「全エロゲータイトル無料宅配サービス」時代へ

いつの時代にもゲームソフトのコピーは存在した。コピーツールの新バージョンやファイラーが話題になり、CD-Rドライブの再現性が議論されてきた。当時は高価だったCD-Rメディアを何枚も無駄にし、友達と情報交換して苦労と手間を掛けてコピーしたものだ。筆者だってその例に漏れない。ただし、コピーが共有される範囲は顔の見えるコミュニケーションの間だけ（だからといって、合法というわけではないが）。

しかし、ブロードバンドと安価な大容量ハードディスクが普及した現在は違う。『Winny』や『share』を起動しておくだけで、誰にも会うことなく、教えを乞うこともなく、プロテクトを破る知識もスキルも努力も必要なく、CD-Rに焼く必要すらなく、発売日前にはプレイしきれないくらい大量のソフトがPCのハードディスクに溜まっていく。発売されるタイトルの85%はノンプロテクトなので、それらをプレイして待っているうちに、プロテクトやCDチェックが掛かっているソフトのクラック版が流れてくる。もう少し待てば、メーカー謹製のフェイクイメージも淘汰される。まるで全エロゲータイトルが無料宅配サービス状態であると言っても過言ではない。

●PC版『To Heart 2』は18禁だってさ！（福岡県大川市／ビーサン43号）㊙も体験版を遊びましたが、あんなことやこんなことをする柚原このみに萌え死にました。演じる落合祐里香さんは居酒屋のバイトをクビになったそうですが、こんな声を出せるなら声優業は安泰ですね！

text by
DAE-HYON
PROFILE
某弱小エロゲメーカーのプロデューサー。ヒット作は出していないものの、交友関係の広さと18禁ゲームに対する愛情だけは、自称“業界でもトップクラス”。エロゲー業界の現在に抱く危機感は人一倍強い。

事例①～⑦のような出来事が積み重なると、どれだけの人々が『Winny』で入手したものをプレイしているのかなんとなくは掴める。恐ろしいのは、そういったユーザー（？）以外にメーカーの目の見えないところで深く静かにプレイしているユーザー？　がどれだけいるかということだ。それは想像するだけも恐ろしい。

ここまで違法コピーが深刻な状況になったのはゲーム史上初めてのことではないか？

無料配布物はともかく、ゲーム自体も無料であり、サポートも無料。コピーできないファンブックは買ってあげるし、特典盛りだくさんの安価なファンディスクは買うこともある。しかし、エロゲー自体は無料ということが定着、いやとっくに常識になっているのかもしれない。

果たしてコピー問題はどうなっていくのか？

出来の悪いソフトにだまされたユーザーが自衛のためにコピーに走り、安心して買える事前評価が高いソフトだけに売り上げが集中する。この売り上げの二極化で潤っている純愛系ソフト会社も多数ある。そういった会社は違法コピーに対する意識も高く、コピーできない豪華な特典物を付けて確実に購入させ、プロテクトを掛け、キチンと誤爆サポートを行い、ユーザーの不満を抑えている。

その反面、違法コピー問題をおざなりにし、売り逃げのようなソフトを作ってきたメーカーは、売れない→コストが掛けられずに中途半端なソフトを出す→ますます売り上げ減と苦境に立たされている。その地獄スパイラルに違法コピーが一役買っていることは間違いない（ある意味メーカーの自業自得な部分もあるわけだが）。

一番コピーで苦境に立たされているのが、ゲームコンテンツ自体のみで勝負してきた正統派（？）陵辱系のメーカーである。事前プロモーションで盛り上げることもできず、ネットでの評価は高いものの、コピーのせいでリピート注文が減っていることに苦しんでいる。こういったジャンルのソフトはファンブックもサントラも出すことができない。

P2Pの発達はこれまでにも存在した違法コピーの手法を根本から変えてしまった。

米連邦最高裁は６月に「P2P技術会社はユーザーの違法コピー行為に対する責任がある」との判断を下し、先月『WinMX』などのP2Pサービス会社がサービスを終了した。米国の判決は、現在進行中の日本の『Winny』裁判にも影響を与えるだろう。しかし、日本で最高裁まで引っ張ると結審するまで５～７年掛かると言われている。それまで警察は動けない。

現時点でも遅すぎるのに、その結果が出るころにはいままで以上に手のつけられない状況になっているのは間違いない。いまこそ業界一丸となって、ユーザーにこの状況の理解を求めつつ、大反発を覚悟の上で何らかしらの自衛手段を取る時期がきているのではなかろうか。

アクティベーション（ライセンス認証）を採用したDOタイトルへの販売店とユーザーの大反発は記憶に新しい。しかし、ダウンロード系のゲームにアクティベーションが掛かっていることは理解されていると思うし、携帯コンテンツやMMORPGで毎月課金されることに対してはあまり文句を聞かない。「ゲームに対してお金を払うのは当然」という意識はみな少なからず持ってはいるのだ。

アクティベーションは違法コピーを完全に解決する魔法ではない。当然クラックされるだろうし、たいした効果はないかもしれない。だからといって、自社のソフトがほぼ無制限にコピーされていくのを黙って見ているわけにはいかない。コピー対策として、メーカーが連合してアクティベーションを掛け始める時期はそう遠くないだろう。そうなるとこれまでタダでゲームを手に入れてきたユーザーは反発するだろう。もちろんユーザーの反発は怖いが、自分達が心血注いで生活を賭けて作っているものがタダで遊べることが常識になりつつあることのほうが耐えられないと思い始めている。

●桜井政博さんが会社を作ったので、ファンとしては楽しみ！（東京都八王子市／ナイトライダー）㊎先の東京ゲームショウでは、あの『メタルギア』の後任監督に桜井氏が指名されるというサプライズが。倒した敵の能力が使える、カービー風の桜井版スネークが登場するかも？

日本一「萌え」にくわしいせんせいが語る

おたく神経サナトリウム

おたくは日本を支配する？

手塚治虫を筆頭に、優れた作家たちが築き上げてきた日本の漫画文化。その影響か、現在の日本の知識人の多くは、おたくと言って差し支えない趣味嗜好を持ち合わせているのだ。

テヅカ・イズ・デッド

やあ。日本一「萌え」にくわしい精神科医だよ。

今回はまず取り上げておきたい本がある。伊藤剛サンの「テヅカ・イズ・デッド」(NTT出版）だ。

伊藤サンは、せんせいも以前共著本「網状言論F改」(青土社）を出したこともある長年の知人で、漫画とテクノと鉱物に詳しい批評家。おたサナ（勝手に略称）的に言えば、「日本一『萌え』に詳しい鉱物愛好家」というわけだ。

せんせいも伊藤サン情報にはずいぶん助けられたことがある。そうさなあ、たとえばアメリカのひきこもり画家（兼作家）のヘンリー・ダーガーのことはこの連載でも紹介したけど、ダーガーの同人本（日本に紹介された翌年！　にコミケで販売されたらしい）があることを教えてくれたのは伊藤サンだった。あと「Pity萌え」(かわいそうなヒロインに萌える件）なんていう造語とかね。とにかく現役の漫画読み兼批評家としては、ずっと以前から一目置かれる存在だったわけだ。

その伊藤サンが、このほど初めて出した単著が「テヅカ・イズ・デッド」だ。まずタイトルがカッコいいよね。これは、伊藤サンが愛してやまないイギリスのバンド「ザ・スミス」のアルバムタイトル「クイーン・イズ・デッド」へのオマージュだ。テヅカはもちろん手塚治虫のこと。そう、漫画の神様にして、人によっては萌えの元祖ともあがめられるあの手塚先生。その神様を殺しちゃったんだから穏やかじゃない。

このタイトルがかなり挑発的に聞こえるのは、これまで書かれたほとんどの漫画論が、ひとつの常識として手塚治虫を「漫画の神様」扱いしてきたからだ。手塚は「映画的手法」を漫画に取り入れ、すべての戦後漫画はそこから生まれた、とかね。でも、本当にそうなのか？　伊藤サンは、そういう根拠のはっきりしない「手塚史観」を鋭く批判する。それに最近、何人かの若手研究者たちによって、手塚が開発したと信じられていたテクニックのかなりの部分は、じつは戦前の漫画家たちも使っていたことがわかってきた。そう「すべてが手塚から始まった」という「手塚神話」はウソだったのだ！

もちろん伊藤サンも手塚治虫の偉大さまで否定するわけじゃない。というか、そんなことは誰にもできやしない。ただ、「手塚は神」と言ってしまうことで、手塚以前、あるいは手塚以降の歴史が語りにくくなってしまうという問題がある。そんな「手塚の呪縛」を解くためにも、一度誰かが「手塚は死んだ」と宣言する必要がある。「テヅカ・イズ・ゴッド」から「テヅカ・イズ・デッド」へ。新しい漫画批評はここからはじまるという伊藤サンの直感は全面的に正しいとせんせいも思う。

もちろんこの本には、ほかにもたくさんのアイディアが詰め込まれている。とりわけせんせいが感心したのは、「キャラ」と「キャラクター」の区別かな。伊藤サンはある女の子が言った「(漫画の)『NANA』は『キャラ』は弱いけれど、『キャラクター』は立っている」という言葉を手がかりに、この区分を発見したらしい。これは簡単に言えば、こんなふうになる。物語のなかで、まるで実在の人物のような存在感を感じさせるのが「キャラクター」、物語とは独立して、人格のようなものを感じさせてくれる存在が「キャラ」。日本はキャラクター文化とよく言われるけど、この区分を応用すれば、じつはキャラ文化なんだってことがよくわかるね。

ちょっとだけ残念なのは、どうやら伊藤サンはせんせいが専門とする精神分析に批判的なことかな。でもこの本自体は、ある意味で、かなり精神分析的なたたずまいを持っている。ということはアレかな、伊藤サン、本当は好きなクセに嫌いなそぶりを？　まあこのあたりは、いつか直接に聞いてみる機会もあるでしょう。

おたくでいいことあるんですか

さて、前回予告した通り、第236回「激トーク・オン・デマンド」(http://www.videonews.com/）に出演してきましたよ。タイトルがなんと、「猿でもわかるオタク入門」だッ。いやあおもしろかったなあ。今回の企画のキモはなんといっても、番組ホストの１人である神保哲生サンが、まったく「おたく」について知らないってことだね。神保サンってせんせいと同い年なんだけど、15歳で渡米して、思春期に日本のアニメとか観てなかったことが一因だったりするらしいけど

●最近読んだコミックのなかでは「はるか17」がオススメです。時代に合ってる感じがいい。（長崎県諫早市／うきき（改）） 編作者の山崎さやかさんは、以前にヤングサンデー誌上で「マイナス」という漫画を連載。この作品は食人描写が問題となり回収騒ぎを起こしたほどでした。

text by
斎藤 環
PROFILE
医学博士。爽風会佐々木病院精神科医長を務める。著書は「戦闘美少女の精神分析」（太田出版）、「文脈病」（青土社）、「博士の奇妙な思春期」（日本評論社）、「OK？ひきこもりOK！」（マガジンハウス）ほか。

ね。対するに、同じくホストである宮台真司サンは、おたくというよりはマニアックに深かったね。番組で公言しているとおり、宮台さんは石ノ森章太郎の「サイボーグ009」のヒロイン、003ことフランソワーズ・アルヌールのファンで、これが最初の「ズリネタ」だったとか。ちなみに宮台サンが通常のおたくとちょっと、というかだいぶ違うのは、宮台少年のファンタジーが、フランソワーズになりきって、彼女がいたぶられるシーンを想像して…という少年にあるまじき通好み（？）なものだったってことだ。

それにしても神保サン、今回はホントに困ってたね。せんせいが「コミケ」とか「萌え」とか「ケロロ軍曹」とか…まあその多種多様なコトをだ、一所懸命に説明しても、なかなかピンとこないみたいだったし。

でも、番組の終わりのほうで神保サン、なかなか本質的な問いをぶちかましてくれましたよ。「おたくになって、なにかいいことがあるんですか」ってね。これはけっこう本質的な問題かも。

おたくのメリットねえ…せんせいがひとつ思いついたのは、若手文化人というか、知識人層におけるおたく率が、最近ものすごく高まっているってことかな。これはニューアカ以降の流れなのかもね。もちろん、それ以前も作家の三島由紀夫みたいに、知識人がサブカルに言及することはよくあった。でも、この世代のサブカル好きは、ちょっとカッコつけてみました、って印象がある。「本気度」が上がったのは、やっぱり大塚英志サンあたりからかなあ。宮台真司、上野俊哉、香山リカ、山形浩生、宮崎哲弥といった論客も、あきらかにサブカルに首まで浸かった世代だし。また隠れおたくも多いんだ。社会学者の大澤真幸は「ハガレン」を全巻読破したらしいし、文芸評論家の福田和也はジョージ秋山の大ファンだ。クオリアで有名な茂木健一郎は「天才バカボン」をDVDで全巻持っている。

伊藤剛さんの「テヅカ・イズ・デッド」(2,400円・税込み)。「新宝島」以降、映画的手法の開祖として神格化されてきた手塚治虫。本書はそうした漫画論の常識から脱却し、新しい漫画の読みかたを提示する好著だ。

こういう傾向は、最近ますます強くなっているね。ゲームラボでも連載を持っていた東浩紀サンや、去年ヴェネチア・ビエンナーレで「ＯＴＡＫＵ」を世界に発信した森川嘉一郎サンらを筆頭に、30〜40代の「若手」知識人たちときたら、ほぼ全員おたくじゃないのかなあ。経済学者の稲葉振一郎は「ナウシカ解読」がデビューで、今年になって「オタクの遺伝子　長谷川裕一・ＳＦまんがの世界」（太田出版）なんて本を出している。セクシュアリティ論の研究家で日本一オナニーに詳しい赤川学はプロレスファンでアニメ「装甲騎兵ボトムズ」フリークらしい。戦う文芸評論家、小谷野敦は特撮マニアで新刊「帰って来たもてない男」（ちくま新書）で、われらが「電波男」にも言及している。建築学者の五十嵐太郎は、「エヴァンゲリオン快感原則」なんていう本を編集した過去を持っている。とまあ、もうキリがありません。とても偶然とは思えない。あ、ついでに言えば、小泉首相はホラー映画オタクだし、民主党の新代表、前原誠司氏も鉄オタだそうだ。

つまり、これからの日本の言論と政治を支配するためには、おたくになるしかない、ということかね。そりゃいくらなんでも言い過ぎだけど、おたくであることをたとえば「情報消費術の達人」くらいに考えれば、案外あたってるかもしれない。

でもね、前回ふれた「おたく差別」と今回のテーマ「おたく支配」とは、じつは深いつながりがありそうな気もする。また機会があれば考えてみよう。

●中国の会社が作ったアンチウィルスソフトが無料で使えるらしいけど、実際どうなの？（群馬県前橋市／きむら。）㊞アンチウィルスソフト『金山毒覇』を販売するキングソフトは、自社の製品版ソフトにスパイウェアを潜り込ませたという過去があります。スルー推奨ということで。

オタクの生態観察帳

女豹のほめぱげ

11月のオタク

11月です。11月とえば勤労感謝の日。オタクだって働くときはしっかり働く、ボーイニートガール！　というわけで今月は、働くオタクの生態をレポート！

何故オタは大学のキャンパス内のバイトをするのですか？

大学の生協や図書館でバイトをする奴ってオタくらいなもんですよ？　引きこもり体質だからなのか、働く行動範囲も狭いのですか？　それはそうと、バイト先で好きな女のコが買い物に来た日にはたまりませんね。普段は学生と学生の関係だったのが、ここでは店員さんとお客さんという関係になってちょっとドキドキ。でも、2人の距離はまったく進展しないのは何故ですか？　生協で書籍の受注もできるようになって、「この生協で『もえたん』を大量に仕入れたのは何を隠そう、この俺！　俺！」とはしゃいでいたのがバレているからですよ？

何故オタは深夜のコンビニバイトで、漫画雑誌が搬入されて早く立ち読みしたい客が待機しているのを横目に陳列をわざと遅らせてニヤリとするのですか？

アナタが「今週もあの客来てるよ。『デスノート』だけ立ち読みしてサッサと帰ろうなんてそうは問屋が卸さないぜ。ぷぷぷっ」と思っているのと同様に、「またあの使えねーオタ店員かよ」と客にも思われてますよ。「りぼん」や「なかよし」が搬入された日に「うえ〜。またこんなに付録あんのかよー。1つ1つゴムで留めるのメンドくせ〜。少女漫画雑誌の日に当たって最悪〜！」とバイト仲間にぼやいているがその実、こっそり今月号の付録をチェックできて心ウキウキなのですか？

何故オタは家庭教師の教え子がかわいい女の子という夢を抱きますか？

そして男の子の担当に回され、夢が破れたというのに、漫画やアニメのオタ知識全開で必要以上に仲よくなってしまうのですか？　『ムシキング』から「虫姫さま」までホビーの話題はすべてフォロー。趣味の話がエスカレートして、18歳未満のコに「コレ、絶対に泣けるから！」とエロゲーを勧めるのはいかがなものかと思いますよ。「俺、このエロゲーにハマりすぎて大学の単位落としちゃったよ！　でもいくらエロゲーやっても女の子は落とせないからな！　ガハハハハハ！」って、そんな小粋なトークを女の子の前でできたら、1人や2人は落とせたかもしれないですね。

何故オタは念願の女の子が教え子になったというのに、そのコにそっけなくされて「おやおやツンデレですか？」と自分を慰めますか？

先生！　永遠に「デレ」がこない「ツン」のメビウスの輪にハマって抜け出せません！

何故オタは年越しにコンビニのバイトのシフトをワザと入れておいて「何が悲しゅうてコンビニで年を越さなければならぬのだ〜！　うお〜！」とさけぶのですか？

年を一緒に越す友達も恋人もいないくせに、何をコンビニの事務所の中心で愛をさけんでいるのですか？　何が悲しいかって、偶然入店してアンタなんかと一緒に年を迎えなければならないお客さんのほうですよ？　レジを打っているときに除夜の鐘が鳴り響き、思わず目が合って「お、おめでとうございます」とハニかんだりしちゃって……気持ち悪い。「正月早々、お互いツライ身ですね……」ってハァ？　お客さんは、買い物済ませたあと、車の中で待たせている彼女と初詣に行くかもしれないんですよ。勝手に同じ世界に引きず

●『ランドストーカー』がPSPで出ると聞き、メガドラ熱が再燃。（大阪府堺市／セガマ）　㊢メガドラでの発売当時は斜め俯瞰の秀逸なグラフィックに驚かされるも、製作するクライマックスの社長が、『ドラクエⅢ』メインプログラマーの内藤寛さんだと知り、合点がいった思い出が。

なんで誰も「小泉チルドレンって、まるでエヴァンゲリオンみてー！　セカンドチルドレン！」って言わないのか不思議に思う28歳、殺し屋。

り込まないでください。

何故オタは会社内で印象を聞いてみると「パソコンに詳しい人」とか「アキバ系の人」呼ばわりされるのですか？

ハムを持ってきたらハムの人、赤い色が好きならシャアの人ですか？

何故オタはバイト内での印象を聞いてみると「ネットに詳しい人」とか「ウィルスの人」呼ばわりされるのですか？

「ネットに詳しい人」ならまだしも、「ウィルスの人」ってまるで病原菌みたいじゃないですか。ウィルス扱いされるのなら、そっとアナタの心の奥底に侵入して、壊れてしまうほどオタに夢中になってしまうトロイの木馬型ウィルスになってみたいもんですよ。

何故オタは出社時にタイムカードを押し忘れたときはしっかりとペンで出社時間を書き加えるくせに、帰宅時に押し忘れたときはこれ幸いと言わんばかりに書き込みをしないのですか？

あとになってから「今月は残業時間が少ないから遅めに帰宅したことにしよう」と、ウソっぱちの時間を記入するのはやめてください。アンタがそんなことばかりやるから、総務が怒って我々の基本給をべらぼうに減らしてしまうんですよ。

何故オタは旅行のお土産がいつも「萩の月」ですか？

連休明けに「ちょっと急な旅行に連れてかれちゃって……」って、誰かと行ったような口ぶりだけど、旅行じゃなくて実家に帰ってただけじゃないんですか？　あと、お土産を渡すタイミングの間が悪すぎ。みんな昼食で外出しているときに、こっそり机の上に置いておくのはやめてください。誰が置いたのかわからないじゃないですか。「あれ、このお土産ってキミの？　へぇ……どこ行ってきたの？」って話題を振ってやらないと失礼みたいじゃないですか。

何故オタは歓迎会と送別会が一緒に開かれるのですか？

「いや～。キミが入社したときは忙しくてさ。歓迎会、開いてやらなくてごめんね～」って会社に入ってから５年も経ったんですけど……。この５年間、１日たりとも３、４時間の歓迎会を開く暇がないほど忙しかったっけ？　まぁ送別会を開いてもらうだけヨシとしますか。「歓迎会と送別会を一緒にやるなんて、まるで盆と正月が一緒に来たみたいでめでたいですね。あ、ちょっとニュアンスが違いますか？　ダハハハハ！　新しい就職先って、この会社からけっこう近いのでちょくちょく遊びに来ますよ」と言って遊びに来た試しなんかないですよね。

何故オタは仕事中、つねにメッセンジャーを起ち上げているのですか？

忙しいときも仕事と関係あろうがなかろうがメッセージが届いたら、即レス。それもただの相づちではなくて、気の利いたコメントを交えた長文メッセージ。この頭の回転の速さと、タイピング能力はたいしたものですね。いっそのこと、出会い系サイトのサクラ役の仕事に転職したらどうですか？

何故オタは仕事の納期を守らずに、自分ところのホームページを更新しまくるのですか？

そんな毎日、イラストを描いたり日記を書いたり、Web拍手に１つ１つマメレスしている暇があったらさっさと原稿を寄越してくださいよ！　頭にきたのでWeb拍手のコメントで原稿の催促したら、アクセス禁止を喰らってしまいましたよ？

●PSPでAV見た。すごいキレイ。ヤバイ。（島根県出雲市／吐精王）㊓ソニーの発表によるとUMDは全世界で1,720万枚を出荷し、そのうち900万枚がPSPゲーム用だとか。残りはビデオ用途だと考えると、エロUMDの出荷数はとんでもないことになるかも。エロは偉大ですね！

恐怖!! 内臓逆位の男

ゲームの枠組みを取り払い、通常味わうことのできない楽しみかたを提供してくれるのが改造コード。しかし大川興業には、改造ナシで生き物としての枠組みを超越した男がいる。

9月13日から19日まで、下北沢ザ・スズナリで「ShowTheBLACKⅡ」というイベントを開催した。これは、90分間ものあいだ、まっ暗闇のなかで芝居を行い、音と気配だけで客を楽ませるという新しい試みだ。2回めを迎えた今回は「臓器移植」という難しいテーマだったが、みんなを満足させることができたと思う。本誌読者も何人かこのイベントに足を運んでくれたようなので、今月はみんなから、「あいつは何者だ？」という問い合わせの多い大川興業の若手・チャンス大城について書きたい。

爆笑必至「チャンス大城伝説」

チャンス大城は昨年の東京ペディションにも参加しているので、来場した人は名前に聞き覚えがあるかもしれない。場内でもすこぶる注目を集めた彼は、なにを隠そう心臓が右にある男だ。

ペディション当日は、医者の卵と思われる人たちが聴診器片手に我々のブースにやってきてくれて、本人も非常に感動していた。

オレもぜひこの男を「右心臓男」という触れ込みでもっと有名にしたいと考えているし、その素質もあると思う。というのも、彼の場合は心臓だけでなく、内臓もすべてが逆になっているからだ。

ちなみに世の中には、右側に心臓がある人はけっこういるのだが、内臓すべてが反転している人間はほとんどいないらしい。チャンス大城はそんな選ばれし右心臓男だけに、オモシロ話もたくさんある。さっそくそれらのエピソードを紹介しよう。

その1 小学校1年生の内科検診のとき。医者がチャンス大城に聴診器を当てた瞬間、顔つきが変わった。

至極当然の展開だろう。医者は真剣な顔つきで「キミ、心臓が右にあるでー」と言い、横一列に並んで診察していたほかの医者も全員集まってきて「ウワサには聞いていたけど、本当にいるなんて」と大興奮。最後は生徒や先生までもが集合したそうだ。

その2 病院に行って心電図検査を受けたとき、測定器具を左胸につけた瞬間にモニタ上の波形がピィィィィっと一直線になり、看護師さんが「死んでるぅぅ」とテンパった。

ベタだと思うかもしれないが、本当の話である。

その3 中学生のときのあだ名は「サウザー」だった。

サウザーとは、マンガ「北斗の拳」に登場する内臓逆位（心臓と秘孔の位置がすべて逆）のキャラ。あのケンシロウでさえも、初めて対戦したときは敗れてしまった強敵だ。

ちなみに、彼は当時いじめられっ子だったのだが、ある日「サウザーというメチャクチャ強い男がいる」というウワサを街中に流され、隣町の番長が自分の中学にやってきたらしい。そしてその番長が校門の前で「出て来い、サウザー！　俺と勝負しろ！」と叫んでいるところに、何も知らない彼が「どうも、サウザーです」とヒョコヒョコ行ったところ「お前がサウザーのワケないやろ!!」と怒鳴られたそうだ。

最終的には、番長に思いっきり発殴られて倒れこみ、番長の手下たちも「やったぁぁぁ、サウザーを落とした！」と喜んで帰っていったという。

その4 高校の文化祭のとき、ほかのクラスはタコ焼き屋とか喫茶店をやっているのに、チャンス大城のクラスだけ見世物小屋をやることになった。

以下は、本人のコメント。

教室の入り口に“恐怖 右男”と書いた看板を用意しておき、最初は幕の後ろに隠れていて、幕が開くと同時に海水パンツ1丁で飛び出すという見世物でした。300円で貸し出した聴診器で右側の心臓の音を聞かせるサービスも行ったんですが、ほとんどの人は「だから、なんなんだ」と不満げな顔で帰っていきました。

その5 運動会で父兄に注目&同情された。

人間は無意識のうちに心臓を守る行動を取っているらしく、そのせいか陸上トラックを走る場合は心臓を内側に、すなわち左回りのほうが早く走れる。また、陸上競技のオリンピック選手は、練習時にあえてトラックを右回りで走り、

●ガンプラを作ると頭がよくなるらしいじゃないですか。（長野県松本市／ガンプラ脳）㊢諏訪東京理科大学の篠原菊紀助教授によると、ガンプラを作ったあとは記憶力・集中力・計算力の三連星がアップするジェットストリームアタックだとか。まさにニュータイプですねぇ（適当）。

text by
大川 豊

大川興業総裁。10月25日（火）18：30分からミニホール新宿Fu-でライブイベント「第124回すっとこどっこい」を開催します（司会）。出演は、チャンス大城、一度は売れ隊、鉄道ほか。ぜひいらしてください。

スタミナをつけているそうだ。彼が陸上部の先生にそんな話をしてもらった数日後の運動会でのできごと。

チャンス大城がスタート地点に立った瞬間、なぜか先生が「いまから4コースで走る大城君は…」とマイクで彼の身体のことや前述の話を力説。

じっさい走ってみると、やっぱり遅かったのだが、ゴールに向かっている途中に客席から拍手が起こったらしい。

昨年の12月23日、東京国際フォーラムで開催された「東京ペディション」にて撮影。左がチャンス大城。

その6 「奇跡体験！ アンビリバボー」で衝撃事実を暴露された。

以前「奇跡体験！ アンビリバボー」というテレビ番組で、ロシアの超能力少女は内臓逆位を透視できるのか？　という企画があった。もちろんその企画にはチャンス大城が抜擢され、超能力少女も期待に応えてみごと透視を成功させた。しかし、これにはオンエアされなかったシーンがある。

本番中にロシア人の少女がチャンス大城の股間を指差してペラペラペラと喋ったのだが、通訳の人は「訳さないほうがいいでしょう」という。オンエアできなくてもいいから教えてくださいとお願いすると、なんと片側の金玉がふたつに割れていると言い出した。もうスタジオは大爆笑だ。じっさい大城の片方の金玉は、本当にふたつに割れている。バイクに乗っていて転倒したときに割れたらしいが、とりあえず精子を作る機能には支障がないのでそのままにしているという。

凡人には理解不能ヤツは天才なのか!?

と、まぁざっと思いついただけでもチャンス大城はこれだけの逸話を持っている。ジャニーズの嵐がレギュラーを務めるテレビ番組「Dの嵐」に出演以来、彼らにも名前を覚えてもらい、さらにメンバーのひとりに雑誌で「いま一番注目している芸人」として名前を挙げてもらっただけはある。

そういえば、かつてテレビドラマ「太陽にほえろ」で三田村邦彦が演じていたジプシー刑事も内臓逆位で右に心臓がある役だった。ジプシー刑事が犯人に左胸をピストルで撃たれ、誰もが即死したと思ったが、心臓が右にあったため助かったというストーリーも有名だ。実際のところは、右に心臓のある人が左胸を撃たれても95%の確率で死ぬと知り合いの医者が言っていたが…。

なにはともあれ、「スターウォーズ」よりエピソードのある臓器反転男。では、彼は普段どんなネタをやっているのか？

これがまた激ヤバで、1メートルくらいのバービー人形みたいなのを炊飯器の上に乗せて展開するコント“炊飯器暴走族”など、こうやっていま紹介しているオレでさえも、まるで理解できないようなネタが多い。この危なさ、狂った感覚も内臓逆位が関係しているのかもしれない。

ほかに彼の特長を挙げるとすれば、ギターがめちゃくちゃうまいことだろう。漆原犬太という名前で音楽活動もしていて、ホームページもある。本当に神は人間に何を与えるのかわからないな。

ネタはわけがわからないのだが、見ているだけでオモシロい。「すっとこどっこい」というライブにも毎回出ているので、これを読んで興味が湧いた人はぜひ観に来てほしい。もちろん聴診器を持ってきてもらってもかまわないぞ!!

●映画版「寄生獣」が楽しみだぞ、新一。（千葉県四街道市／ミギー）編監督には「呪怨」の清水崇氏を迎え、製作は「ロードオブザリング」のニューラインシネマが手がけるということで、CGにも期待がかかります。「キャシャーン」や「デビルマン」の悪夢は避けられそうですよ！

三才ブックス的（?）職業案内コーナー

三才のハローワーク

第20回「ジャンクハンター」（成年期篇⑤）吉田武34歳

拾ったビデオテープがきっかけでアメリカにまで来てしまった吉田青年。3,000ドルの優勝賞金の獲得を目指し、マーシャルアーツの新人戦に出場。怒涛の後半戦はどうなる!?

試合終了のゴング 果たして結果は!?

先ほどまで野次が飛んでいた客席からは拍手が聞こえた。

勝敗は判定に持ち込まれ、俺に軍配が上がった。

初めての実戦だったのと、勝利の感動のあまりに涙が出た。

チャック先生を含めた3人のセコンド陣に抱きかかえられた瞬間、緊張のし過ぎが原因だった腹痛が一瞬にして和らぎ、公衆の面前で大音量のオナラを発射。

客席から聞こえていた拍手は爆笑に変わった…。

控え室に戻ってもなぜか臭い。みんなが俺のことを指差す。

ひょっとしたらと思い空手着を脱いでパンツのなかを確認すると、オナラと同時にウンコもチョッピリこんにちわしていた。

ウンコは英語で「プー」と呼ぶことがあるのだが、この事件以降、道場などで何かミスをすると、「ジャップー」と冷やかされるようになる。もちろん、愛情が込められた冷やかしだ。

トーナメントなので、残すところはあと3回。すべて勝てば3,000ドルだ。

メンタルな部分を落ち着かせるべく瞑想に入る。

横になって休憩するだけなのだが、右フックで殴られた顔面をアイシングしていると、コメカミからマブタ周辺が、じわりじわりと腫れてくるのがわかった。

ワセリンをマブタにタップリ塗ってはいたが、ドクターが言う通り傷はけっこう深く、血の止まりが悪い。

選手の控え室にチャック先生が入ってくる。

「先ほどライト級に出た道場生はKO負けをしてしまったが、ここに戻ってきたらヘタに慰めないように。彼のハートを強くするために協力してくれ」

そう言い放ち、チャック先生は控え室を出て行ってしまった。

なるほど、慰めは強くなろうとしている格闘家には不要なのであろう、と勝手に解釈。

まぁ、俺は賞金稼ぎが第一なんで気にはしてないけど、試合となれば厳しい面を見せるんだなぁ、とチャック先生の別の顔を見られた気がしてうれしかった。

「対戦中はオナラをするなよ。オマエのは特別臭いから相手が死んでしまうよ」

チャック先生やフレッドたちは俺を再び緊張させまいと、笑いながらジョークを言い、2試合目のセコンドに付く。

俺はというと、初戦と比べると全然リラックスできていたし、仲間が後ろにいるというだけで自信も湧いてくるようになっていた。

2戦目の相手は空手家。

韓国空手らしく、チャック先生も知っている仲のいい道場主から差し向けられた選手だった。

「ネリチャギに気をつけろ」

フレッドがアドバイスしてくれたものの、初めて聞く単語で意味もわからずOKと答えてしまったのが大失敗。

試合が始まるとパンチよりも足技のオンパレード。ローキックを一発も使ってこないから簡単に懐へ入れるかと思いきや、ステップインした瞬間に頭のてっぺんからナタのように振り下ろされる踵！ 間一髪でかわすも、恐ろしくトリッキーな足技に1ラウンドは翻弄されまくり。こちらはローキックで左足太腿裏を集中的に攻撃していたが、判定ポイントは同等だろうと感じた。

インターバル中に左足をセコンドからマッサージされている相手を見て、次も同じ箇所を容赦なく攻めるイメージトレーニングを1分の間に行なう。身長も体重も俺とほぼ変わらなかったので戦いやすく感じていた。

「バカ野郎！　ネリチャギに注意しろって言ったのに危なかったじゃないか！」

フレッドに怒鳴り散らされた。

「ああ、ネリチャギ＝踵落としなわけか。どこから来るかわからないので気をつけないといけないな、うん」

2ラウンド目開始と同時に、俺からアグレッシブに攻める。

「左足を攻めれば勝てる」

そう自分に言い聞かせた。

相手は右ローキックを放つタイミングで右ミドルキックを執拗に放ってくるが、当然、肘ガード。

「なぜにこんな単調な攻撃しかしてこなくなったのだろう？」

そう思っていた。

動きが止まってきたのでステップインしてボディアッパーブローでトドメを刺してやろうと、ダッキングしつつ左右に頭をウィービングしながら潜り込む。

だが、右ブローをバックステップでかわされた直後、ガードがで

●友だち付き合いが苦手なので、家でひとりゲームをプレイすることが多いです。（愛知県豊田市／まんどくさい）編じつは少年刑務所でも、人間関係のわずらわしさを理由に独居房に引きこもりたがり、懲罰目的で刑務作業をさぼる囚人があとを絶たないとか。すごい時代ですねぇ…。

マイクロソフトの某Xbox用ゲームのプロデューサーＦ氏がここの連載を楽しみにしているとか。来年のＥ３は吉田ツアーに参加し、Ｌ.Ａ.で遊びましょ♪（私信）

Text by
ジャンクハンター吉田

監修
渡辺浩弐

PROFILE

がんばれ吉田青年！　このシリーズは少年ジャンプ方式で、つまり人気が続く限り続けてもらうことになりましたのでよろしく!!

きない状況のガラ空きな顔面に右踵落としが炸裂した。

左目が腫れていたのが災いしたのか、パンチを出すのにも距離感がいまいちつかめていなかった。

スティーブに切られたマブタの傷口が再びパックリと開く。

またもやドクターチェック。最初に切れたときよりも出血の量が激しい。

空手着の上部は血塗られたかのような惨状だった。

「ノー・ペイン、ノー・ペイン」

「ロッキー４」でシルベスター・スタローンがピンチになっていたとき、セコンドに向けて確かこんな台詞を言っていたことを思い出す。俺もレフェリーやドクター、セコンド陣にそれを真似して伝え、なんとか再開。だが、パンチやキックを放つたびに出血した。

試合時間残り40秒。

突如、リングにタオルが投げ入れられ、試合が中断させられた。

投げたのはチャック先生だった。

セコンドからのタオル投入により、俺の負けになった。

「まだ戦えるのになぜタオルを投入したんですか!?　こんな負けかたは納得がいきません！」

「オマエはわかってない。片目で戦っているのは見ている私でさえわかっているのに…。打撃を放っても空振りばかりで距離感がつかめていないではないか！　できるだけ早くアイシングさせるためにタオルを投入したのだ！」

俺もまだ体力が残っていたし、打撃が当たらないのはリーチの足りなさかと思っていたので、興奮しながら強い口調でチャック先生に文句を言った。

チャック先生は俺の身体を考えてくれていたのに。

負けて賞金が入手できなくなったショックよりも、口答えをしてしまった後悔の念が気持ちを圧迫した。

＊

トイレでひとり泣いていたら、全試合の終わりを告げるアナウンスが流れた。

会場へ戻るとヘビー級で優勝したのは俺と戦った韓国空手の彼。

俺に蹴られまくった左足を引きずりながらも表彰を受けていた。

そのたくましい姿を見て、彼の３試合目、４試合目を観戦しなかった己自身の心の狭さが情けなくなった。

大会に出場した者から「テクニカル・ファイト賞」と「ストロング・スピリット賞」が２名に贈られることになった。

テクニカル・ファイト賞は優勝した彼が再び受賞したが、ストロング・スピリット賞には俺の名前が呼ばれた。

一瞬何かのジョークかと思ったが、フレッドが俺を見つけるなりリング上に連れて行く。

選考の結果、白帯で出場し、出血などのケガにもめげず強い精神力で戦ったことが評価に繋がったらしい。

特別賞ではあるが、500ドルの賞金も獲得できた。

3,000ドルには全然及ばないけれど、ガムシャラで戦った結果が500ドルの評価をされたことは、素直にうれしかった。

大会が終わり、会場をあとにするとき、チャック先生に口答えしたことを詫びた。

「流した汗はうそをつかないだろう？」

そう言いながら、チャック先生はにっこりと笑い、俺を強く抱きしめてくれた。

……次号、成年期篇⑥に続く

●デジカメは種類が多すぎて何を買ったらいいのやら…。（東京都港区／ちょっぴ）㊥手軽さを求めるなら手ブレ補正のついたスリム形をオススメします。同じ手ブレ補正でも光学式と電子式の2種類があり、光学式のほうが高画質なので購入のさいには注意してみてください。

どこかおかしい21世紀の日本をリーガルにサバイブする

デジキッズのための法律講義

知的財産権は新たな作品の創造を阻害するのか？

著作権をはじめとする知的財産権が新たな創作活動の足かせとなる場合がある。法を犯さずに状況を打開するためにはどのようなことが必要なのだろうか？

「表現の自由 vs 知的財産権」（ケンブリュー・マクロード著、田畑暁生訳・青土社）が一部で話題になっています。

この本のメインテーマは、著作権をはじめとする知的財産権が新たな創作活動ないし表現活動の足かせとなっているということを告発することにあるのだと私は思います。古来より表現活動はしばしば既存の作品を「踏み台」にして——プロットを模倣したり、言い回しを拝借したり、メロディーを切り取って組み込んだり……——行われており、そのことがとくに既存の作品の創作者との間に軋轢（あつれき）を生まなかったのに、20世紀末頃から、そのように既存の作品を「踏み台」にして新たな作品を創作すると、既存の作品のコンテンツホルダーから、新作品の販売を禁止されたり、莫大な賠償金ないしライセンス料を要求されたり、（賠償金ないしライセンス料が支払えないばかりに）新作品の著作権を取り上げられたりしてしまうといったことがありました。しかも、20世紀後半から著作権の保護期間が異常に長期化してしまったことから、既存の作品がなかなかパブリックドメイン入りしてくれなくなってしまったため、新たな作品の創作がかなり困難化してしまったということが、著者の現代芸術に対する豊富な知識を元にした具体例とともに、説得的に記述されているように思います。

話題の書「表現の自由 vs 知的財産権」。

和歌の世界における「本歌取り」が、本歌に対する需要を失わせるものではなく、むしろ「本歌取り」を行いまたは鑑賞するために本歌となりうる古典を学ぶ必要性を高める——本歌の需要を高める——のと同様に、ヒップホップなどにおける「古典」の取り込みは、「古典」の需要を失わせるものではなく、むしろ「古典」に対する関心を高め、その需要を高める可能性があるわけで、著作権法による規制の存在意義を「創作に対するインセンティブの確保」におくのであれば、ヒップホップなどによる「古典」の取り込みを禁止したり、莫大な賠償金ないしライセンス料を要求したりする権限をコンテンツホルダーに付与することは、もはや著作権法の存在意義からは遠くかけ離れてしまっているとすら言えそうです。

コンテンツホルダーに妨害されないシステムを

インターネット上でブログやら匿名掲示板やらを見ていると、特定のアーティストについて「パクリ疑惑」があると必死に書き立てる人々が存在します。最近は、浜崎あゆみやオレンジレンジなどがターゲットになっているようです。そういう意味では、「パクリ嫌悪症」は一般市民の間にも広がりつつあるのかもしれません。

しかし、大量の作品が日々生み出され、しかも流通機構の発達によりそれら大量の作品についての「アクセス可能性」はみなそれなりに有している現代社会において、先行作品で用いられた旋律なりコード進行なりを使用しないで新たな作品を創るということがどの程度可能なのか。また、クリエイターの頭の中に浮かんだメロディなどが昔聴いたことのあるメロディから「インスパイア」されたものであるかどうかを確実に検証することがどの程度可能なのかということを考えた場合、「パクリ」に対して潔癖さを貫くということがいかに困難かは想像するに難くありません。

先行作品の旋律の一部が取り入れられた後行作品が創られたときに、後行作品が相応の観賞性を兼ね備えているのであれば、「文化の発展」という著作権法の究極の目的に鑑みて、後行作品を社会から抹殺するがごとき運用はあってはならないことこそ主張すべきであるように思います（他方、後行作品に相応の観賞性がない場合、著作権法を用いてつぶしにかからずとも、市場原理により淘汰されていきます）。そして、後行作品が先行作品の代替品としての価値とは異なる価値を有する場合、後行作品は先行作品への投下資本の回収を害しません（たとえば、KICK

●任天堂社員に間違って２重に給料が振り込まれたんだって。（熊本県水俣市／X9801）㊎このニュースで驚くべきは、2,200人分の給与が合計で５億4,000万円にもなるというところではないでしょうか？　平均で約25万円という手取り額に、㊎は世界の任天堂の貫禄を見ました。

text by
小倉秀夫
東京弁護士会所属弁護士。中央大学法学部兼任講師を兼ねる。中古ゲーム裁判、ファイルローグ訴訟等に代理人として関与。弁護士としてはまる10年。

THE CAN CREWの「クリスマス・イブ RAP」を買ったから、もう山下達郎の「クリスマス・イブ」を購入する必要はないと考える人は滅多にいないでしょう)。

このように考えると、先行作品を切り取り、加工して、組み入れることによって新たな作品を作り上げるにあたって、先行作品のコンテンツホルダーたちによって妨害されないような社会的システムを構築することが、クリエイティビティを保護し育むためにはむしろ必要です。

サンプリングするなら懲役覚悟!?

これに対しては、「先行作品を切り取り、加工して、組み入れることによって新たな作品を作り上げたければ先行作品のコンテンツホルダーからライセンスを受ければいいではないか」と考えるかたもいるでしょう。しかし、「個別にライセンスを受ける」ということがいかに大変なことかは「表現の自由 vs 知的財産権」の中でも豊富な実例とともに説得的に説明がなされているとおりです。日本のポピュラーミュージックについていえば、社団法人日本音楽著作権協会(JASRAC)は翻案権については信託譲渡を受けていませんから、「先行作品を切り取り、加工して、組み入れることによって新たな作品を作り上げる」ためには個々の作曲家(またはその相続人)もしくはその作曲家から著作権の譲渡を受けている音楽出版社からライセンスを受けなければなりません。この場合、究極的にはライセンス料は権利者の言い値に従わざるを得ませんし、後行作品の内容などについても先行作品の権利者がこれに干渉できることになってしまいます。また、ヒップホップのように既存のレコードから音をサンプリングして加工して組み入れるタイプの作風の場合、さらに実演家及び原盤権者からも言われるがままの条件でライセンスを受けざるを得ないことになってしまいます(厳密に言えば、実演やレコードを加工した音声などについて実演家や原盤権者が著作隣接権を行使できるのかというのは微妙だとは思うのですが)。これでは、事実上、「先行作品を切り取り、加工して、組み入れることによって新たな作品を作り上げる」ことを断念するか、懲役覚悟で突っ走るしかなくなってしまいます。

業界団体は若手クリエイターの意見に耳を傾けよ!

もちろん、「ロックやヒップホップは反権力の象徴なので懲役上等!!」みたいな人がいたってかまいませんが、当初反権力的だった芸術分野だって広く受け入れられるようになるとそれはそれで定着し商業化していくわけで、そのとき「じつはこの分野ってまともにやろうと思うと懲役覚悟で行くしかないんだよね」ということでは困ってしまいます。

これに対しては、作詞家・作曲家の団体、実演家の団体、レコード製作者の団体などがそれぞれ、新たな作品を作り上げるために先行作品を切り取り、加工して、組み入れることを内容中立的に許諾する管理機構を設置するとか、先行作品と代替性を有しない切り取り・加工・組み入れについては先行作品のコンテンツホルダーに禁止権を与えず、せいぜい穏当な価格の使用料請求権を付与するにとどめる法改正を行うなど、さまざまな対処方法があり得ます。

山下達郎のヒット曲「クリスマス・イブ」をヒップホップの手法を使ってカバーした「クリスマス・イブ RAP」。

しかし、そのような対処がなされない(というか公式に検討されもしない)のは、ヒップホップなどの手法を用いて新たな作品を作り上げるクリエイティブな人たちの多くがまだ若く、権利者団体ないし業界団体において大きな発言力をいまだ獲得しておらず、権利者団体ないし業界団体もそのような若いクリエイターの声を十分すくい上げてこなかったからではないでしょうか。知財立国、コンテンツ立国を本気で目指すのであれば、若いクリエイターたちがその流儀で作品を創作するためには、どのような行為が自由に行えることが必要なのかを、政策立案部門の人々あるいは権利者団体の人々が、若いクリエイターたちから意見聴取することから始める必要があるのではないかと思うのです。

21世紀のメディアリテラシーとは？

2ちゃんねらーの集中攻撃によって炎上するBlogが後を絶たない。Blog作者の現実の生活に支障をきたすほどの攻撃を受けている例もある。彼らは何を間違ったのだろう？

Blogの急増を受けて、ここのところしばらく、Blogをめぐるトンデモな事件が続発している。

まず、規模がすごい。

9月の末に炎上した某「J」というBlogは、火がつきはじめてからたったの2日で閉鎖に追い込まれた。その間のアクセス数は20万件以上。コメント及びトラックバックの数も天文学レベルだった。

その数日前には「ブクロキング」を自称する青年のblogが、2ちゃんねらーの集中攻撃にあってまたたく間に灰になった。このほかにも、いくつかの小爆発があり、いくつかのBlogが消え、あるいは引っ越しを余儀なくされている。

トラブルの質も、従来とはちょっと違っている。

つまり、おそろしくレベルが低いのだ。

たとえば、「J」の場合、事件は、以下のような過程を踏んでデカくなっていった。

1．O氏（ブログ管理人。自称ジャーナリスト。元「Tarzan」誌編集長。50代）の妻と近隣を走るバスの間でクラクションをめぐるトラブルが発生。

2．O氏、謝罪に訪れたバス運転手とその上司2人の写真、氏名、年齢をでBlog上で公開。

3．2ちゃんねるのバス板に事件の経緯が書き込まれ、Blogのコメント欄に書き込みが殺到。

4．O氏、Blog上で反論。「このインポ野郎が」「誰に向かってゴロ巻きよるねん」と、コメントを大量削除。さらに「かかって来んかい」と挑発。

5．2ちゃんねる管理人のひろゆきが「具体的にどうかかっていけばいいのでしょうか？」というトラックバックをつけたことでさらに騒ぎが拡大。

6．Blog閉鎖。旧HPも削除。O氏夫妻は蟄居（ちっきょ）。

7．「スネーク」と呼ばれる2ちゃんねる現地工作員がO氏宅周辺をナマ監視。結果をリアルタイムでスレッドに書き込んで、祭り続行中。O氏は某女子大非常勤講師の職を辞すなど、失業の危機に…。

……と、こう見ていくと、O氏は、犯してはならないミスをいくつも重ねている。列挙してみよう。

A．自分のBlogが全世界に公開されているということについての認識が甘かった。でなければ、自宅の住所、自分と家族の顔写真をはじめ、交通違反の武勇伝（180キロ走行）みたいなゴミ情報を公開するはずがない。とくに、トラブル相手のプライバシーを無断で公開したのはあんまりだった。

B．それでも、すぐに謝罪して写真を削除していれば、騒ぎは鎮静化していたはず。が、2ちゃんねるをナメた氏は、居直って挑発。最悪。

C．「かかって来んかい」と啖呵を切った舌の根も乾かぬうちに、翌日には黙ってBlog閉鎖。逃げっぷりがチキン過ぎた。こういう態度は野次馬のサディズムを刺激する。閉じるなら閉じるで一言挨拶するだけで、後の展開はずいぶん違ったはず（アクセス過多のためプロバイダが削除したのかもしれないが）。

不思議なのは、一流の出版社に勤務し、月刊誌の編集長までつとめたマスコミ関係者が、どうして……ということなのだが、違うんだ、兄弟。

むしろ、旧世代のマスコミ人であったからこそ、21世紀のメディアリテラシーに追随できなかったと考えるべきで、つまり、切り捨て御免でお江戸300年を歩いてきたお旗本が、マゲを取っ払って近代国家の市民になってみたら、世間知らずのDQNに化けていました、と、そういう話なのだな、これは。

ネット以前の紙のメディアでは、編集長が王様で、書き手の側の人間は、貴族だった。一方、読者はメディアから見れば「下々」に過ぎなかった。

そんな中でO編集長のような有名人は、それだけで世間を見下すことができた。威張ればまわりが黙ったし、喚けば誰もが耳を傾けてくれた。

が、ネットの世界では話が逆だ。

権力は、匿名者（名無し）たちの手のうちにある。O氏のような有名人は、玩具に過ぎない。

名前を出したら負け。ブログでプライバシーを公開したが最後、あとは謙虚に、アタマを低くして生きて行くしかない。

松浦。お前もな。

text by
小田嶋隆

1956年東京・赤羽生まれ。早大卒。半年のサラリーマン生活を経てライターに転向。「YomiuriWeekly」など各誌で連載中。最新作は「イン・ヒズ・オウン・サイト」（朝日新聞社）。

●高橋名人がポップジャムに出てた。ええーっ！（神奈川県茅ヶ崎市／金閣痔）編hydeや平原綾香に混じって「スターソルジャーのテーマ」を熱唱した我らが名人。編は、名曲「Bugってハニー」の歌詞「ウブな坊っちゃん御維新しよう♪」が耳にこびりついて離れません。悪夢です。

〈PR〉

臨時増刊 Video Vault

使うとますます便利に、ますますます楽しくなる！

作画・魚輪タロウ

土佐正道さん

アーティスト
「明和電機」の前社長
ヘンな楽器作りや
映画出演、ライブ等
多方面で活躍中

↑イベント想像図

そして、下見へ…

銀座

あった！ ここだ！
ここ!?
なんと！ 会場は銀座に新しくできたおしゃれなアートギャラリー！

ここで１か月間展示をやるんだって
へ？

ピヨコタンはこのフロアの半分を好きに使っていいらしいよ
えぇぇーっ!?

ぼくが銀座のギャラリーで展示を!?
わけわからん!!

わけわかんないけどおもしろそう!!
フーッ
フーッ

銀座でウンコちんちん♥ ウヘヘヘ…♥
ウヘヘヘ♥

よし！ そうと決まればリーダーに挨拶に行こう！

リーダー？
うん！このイベントのリーダーは会田誠さん！

会田誠さん!?

聞いたことある！
なんかすごい人だ！ 芸術家の!!

会田誠さん

現代美術家。日本を
代表する芸術家として
海外でも活躍している
とにかくすごい人

イベント概略

会田さんや土佐さんが所属する「昭和40年会」のメンバーがそれぞれ若手作家を１人選出し…

その７人の若手作家をまとめて「七人の子侍」として展示を行う

七人の子侍

日時：2005年10月21日～11月20日
会場：銀座「ANPONTAN」
中央区銀座1-21-17
URL：http://www.anpontan.jp

★★フジテレビホームページ内「少年タケシ」(http://www.fujitv.co.jp/takeshi/)で土佐さんのフラッシュ日記が見られるよ！

洋ゲー野郎マクガイバー

World game information MacGyver

HEY！ 洋ゲー殺ってる？ ここは洋ゲーしか紹介しないから覚悟しとけよ！ 洋ゲー差別反対！ 洋ゲーを愛する者に祝福を！ そんなILLなコーナー、今月もオレがチョイスした凶悪ゲーをレビュー！ それでは、レッツ・エンジョイ！ 洋ゲーライフ！

TEXT by マクガイバー刑事

MORTAL KOMBAT : SHAOLIN MONKS

モータルコンバット：シャオリン・モンクス

炎に包まれた少林寺を救うため、お馴染みの野郎どもが肉体を砕き血肉を吹き飛ばす「キング・オブ・洋ゲー」のシリーズの最新作が登場！

黄泉がえれモータル戦士たち！

倫理感覚の違うアメリカにだって『ゼルダの伝説』や『FF』の続編が発売されるのを楽しみにしている人がいるように、日本にだって『モータルコンバット』（以下『MK』）の新作発売を心待ちにしている人間がいる。そのなかの1人がオレ、なのは書くまでもないことだが、とにかく、バイオレンス洋ゲーの金字塔にして不滅のシリーズ『MK』の最新作がリリースされちまったんだから、レビューしないワケにはいかないだろう。『MK』をプレイする瞬間こそが、余計な検閲の介入する余地がない「真の国際文化交流」の瞬間ではないかと断言できる。と同時に、アメリカ人とは一生理解し合えない“壁”があることも確認できるだろう。

『モータルコンバット：シャオリン・モンクス』は、いちおうシリーズ最新作ではあるものの、純粋な3D格闘ゲームではない。このパターンは『MK』では“よくある展開”で、シリーズが新ハードに移行する境界時期に必ずリリースされるスピンアウト作品に該当するのだ。おそらく最新作は次世代マシンに向けて絶賛開発中だが、今作も『MK』としてのおもしろさは全開だから安心してほしい。

『シャオリン・モンクス』のストーリーは、『MK』の基本設定をシリーズ第1作目に巻き戻した形で、宿敵シャン・ツンに魔界王子ゴロー、スコーピオン、カノウ、サブゼロ、ライデン、ソーニャ、キタナなどが登場するが、プレイヤーが操作できるのは主人公のリュウ・カンと同門の兄弟子であるクン・ラオの2人だけ（クリア後にキャラクターが追加されるシステムを採用）。

ジャンル：アクション
発売元：ミッドウェイ
年齢制限：17歳以上推奨（MATURE）
機種：北米版PS2／北米版Xbox
価格：いずれも7,800円
発売日：発売中

格闘よりも3Dアクションが重要な要素となっており、大味な展開ながらシステムを理解して習得できるすべてのスキルを使いこなさなければならないのだが、隠しアイテムやステージ内の随所に仕掛けられた罠アイテムなどが攻略心をあおる仕上がりになっている。

しかしクセのある世界観は相変わらずなので、もしもキミの彼女が『MK』好きなら迷わず買い！ そうでない場合は年齢と相談して買うべきソフトなんだよ！ フィニッシュ ヒム !!!!!!!!!!

難易度激高？

『MK』初の3Dアクション操作のコツはチュートリアルでつかめ！

『シャオリン・モンクス』は格闘ゲームではないので、バトルに関しては複雑なコマンドを必要としない。格闘システムはパンチ、キックボタンを組み合わせたコンボが主軸。コンボダメージは経験値としてキャラクターのステータスに加算されるので、なるべく空中コンボを稼ぐのが効果的だ。さらにステージ上には人骨やら岩石といった「投げ専用武器」と、鎖ガマやカタナなど殺傷力の高い刃物が転がっており、状況に応じて素手ゴロ格闘か武器使用か判断する必要がある。格闘技術に関しては、ゲームを開始後、強制的にチュートリアルに突入して操作できるようになるまで訓練しなければならない。打撃コンボのほかにもR1ボタンと任意のボタンの同時押しで発生する特殊攻撃があるが、こちらは「気」のゲージが溜まってないと発動できず、連続に発生させても敵が遠くに吹き飛ぶのでダメージ効率が悪い。タイミングは要練習だが、空中コンボの締めに叩き込むのが見た目的にもカッチョいい感じ。

大半の『MK』マニアが楽しみにしている伝統芸能「フェイタリティ」については次のページで詳しく触れるとして、本作で格闘技術以外に重要になってくるのが、理不尽ともいえるバラエティ性に溢れたステージの攻略。キャラクターの移動方法は通常の「ジャンプ」や「走る」以外にも、一定ステージをクリアすると習得できる特殊移動があり、ステージによってはその移動スキルがなければ入れない場合もある。ゲームの自由度は高いように見えるが、じつは『鬼武者3』によく似たスタイルで視点や移動範囲には制限が多く、敵が同じステージに何度でも出現するあたりもソックリなので、似たようなエンジンを使用してるという疑惑も持ち上がるのだった。

新フェイタリティはバリエーション倍増！
致命傷を与えてこそ真の『MK』勇者なのだ！

さてお楽しみの「フェイタリティ」！　『シャオリン・モンクス』ではステージに登場する敵キャラの、ほぼすべてに名物のフェイタリティをブチ込めるようになっている。制限時間内の制約は少なく、コマンドさえ記憶してしまえばチートなんて使わなくても乱発できるので、ぜひともタイミングとコマンドを習得してブチかましてほしい。しかし敵によっては発動しない場合もあるので、無理に狙うのは命取り。フェイタリティ

FINISH HIM
FATALITY

を発動させた場合には体力の回復ができないので、敵を殴り殺すことも忘れずに。また今回のコマンドは最初からキャラに装備されてるワケではなく、特定のステージをクリアすると入手できる「血みどろの『MK』アイコン」によってコマンド表に加算されるシステム。その量はかなり多いので、すべてのフェイタリティを「コレクト」するという、これまたシリーズ初の取り組みが楽しめるのだよ！　キミィ！

体力に不安が残る場合はステージ上に意味ありげに置いてある「狛犬」やら「灯篭」をブン殴ると、体力回復アイテムが出現するので覚えておこう。ちなみに見かけは最新作でも中身は意外と古いのが『MK』の特徴。また、もちろん今回も欠点は多いのだが、一番の問題はセーブポイントの少なさ。油断していると雑魚キャラにも平気でブッ殺されるので、とにかく死なないように！　アドバイスはそれだけだ！

『シャオリン・モンクス』の初回限定版はフィギュア付き！

初回限定版には何かとサービス過剰な『MK』シリーズ。今回の初回限定版は、主人公リュウ・カンと兄弟子クン・ラオのアクション・フィギュア2体入りブリスターパック！　そもそも前作『MK：デセプション』発売時にリリースされたフィギュア6体のなかの2体らしいが、パッケージは最新作仕様になってるのでオトク感はソコソコ。ただ、刃付き帽子をかぶっていないクン・ラオが、意外とオッサン臭い顔つきなのは残念。リュウ・カンは前作に登場したゾンビ・バージョンがぜひとも欲しいところだ。

洋ゲー売れスジ ランキング10

RANKING 10

順位	機種	タイトル	ジャンル	価格
1	Xbox	ファークライ：インスティンクツ	シューティング	7,600円
2	Xbox	カプコンクラシックスコレクション	アーケード	3,980円
3	Xbox PS2 PSP	バーンアウト：リベンジ	レーシング	7,600円
4	Xbox PS2	モータルコンバット：シャオリン・モンクス	アクション	7,600円
5	Xbox PS2	ザ・サーフェリング：タイズ・ザット・バインド	アクション	7,600円
6	Xbox PS2	イービルデッド：リジェネレーション	アクション	3,980円
7	Xbox	ヒーローズ・オブ・ザ・パシフィック	シューティング	7,600円
8	GBA	ガントレット／ランパート	アーケード	2,980円
9	Xbox PS2 GC PSP	マーヴルネメシス：ライズ・オブ・ザ・インパーフェクツ	アクション	7,600円
10	Xbox PS2 GC	X-MENレジェンド2：ライズ・オブ・アポカリプス	アクション	7,600円

情報提供：ゲームハリウッド
〒101-0021 東京都千代田区外神田1-9-9 内田ビル5F　TEL：03-5297-3281　FAX：03-5297-3282　URL：http://www2.tky.3web.ne.jp/~ex/index.html

月刊 エミュ界の旬な情報が5分でわかる!

エミュレータニュース

名機ATARI2600をエミュレータで楽しむ

“アタリショック”。ゲーム好きなら一度は耳にしたことがある言葉ではないだろうか。正式には英語で“Video Game Crash of 1983”と表記する。1982年クリスマスに北米で勃発し、以後のゲーム業界が氷河期を迎えたことを意味する言葉だ。

1982年当時のゲーム業界は1981年クリスマス同様の売り上げ高を見込んでいたが、それまでの市場は「出せば売れる」バブル状態。各社とも粗悪ソフトを濫造した。こうして裏切られ続けたユーザーは1982年より一気にゲームから離れ始める。その結果、ATARI社の人気ゲーム機ATARI2600のゲームソフトは過剰供給となり、1982年末から1983年にかけて倒産するゲームメーカーやショップ、関連企業などが続出。クソゲーでユーザーをダマし続けてきた報いを受けたかたちとなった。

ATARI2600といえば、いくつかの名作ゲームとともにファミコンブームの前の時代を支えてきた偉大なハードだ。しかし、このATARI2600もアタリショックのおかげでクソゲー機扱いされ、ユーザーから見放されてしまった。その原因は、ハードの仕様が公開されていたため、サードパーティが対応ソフトを規制なしに作れたことにある。つまり、アタリ社に無断でクソゲーが大量に作られてしまったのだ。この事実はのちに登場するファミコンに大きな影響を与えた。ファミコンの場合は、サードパーティがファミコン用ソフトを発売するときは任天堂の審査を受け、おもしろさが一定レベル以上に達していないと判断された場合は発売が許可されないというシステムを採ったため、アタリショックのようなユーザー離れとは無縁だったのだ。

その登場の早さからテレビゲーム機のパイオニアと言えるATARI2600だが、パイオニアゆえに失敗を避けられなかったということである。日本ではATARI2800として1983年に24,800円で発売されているが、ファミコンの陰に隠れてしまったようだ。そんなわけで日本人にはいまいち馴染みがないゲーム機なのだが、エミュレータの世界でもう一度その魅力を確かめてみようじゃないか。

『ドンキーコング』もATARI2600でプレイできる。グラフィック能力は高いとは言えないが、当時としてはかなりのレベルであった。

1978年発表の『スペースインベーダー』など、古典的なゲームもプレイすることができる。

アタリショックの印象が強いが名作ゲームも数多いゲーム機のパイオニア!

z26

http://www.whimsey.com/z26/z26.html

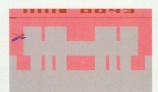
ATARI2600エミュの老舗と言える存在で、もともとはDOS時代から存在しており、その歴史は長い。

使いかたはいたって簡単で、入門用としてオススメできるエミュレータだ。インターネット上にはさまざまなバージョンが転がっているようだが、最新版はv2.13。添付されているマニュアルは英語のみなので注意されたい。Linux版もある。

ダウンロードしたZ26.EXEのショートカットをデスクトップ上に作成し、ROMイメージをドラッグアンドドロップすればゲーム開始となる（写真のゲームは『Super Ferrari』）。

ゲームが起動するとフルスクリーンに切り替わる。操作方法はF1＝リセット、F2＝セレクト、F3／F4＝白黒／カラーの切り替え。基本プレイは［Ctrl］と矢印キーである。［ESC］で終了。

■ATARI2600で動作可能な代表的ソフト（ほかにも多数アリ）

Asteroids
1979年　アタリ社

Superman
1979年　アタリ社

Burgertime
1982年　Mattel

ドンキーコング
1981年　Coleco

ドンキーコングJr.
1983年　Coleco

キングコング
1982年　Tigervision

Wabbit
1982年　Apollo

Tapper
1983年　セガ

Double Dragon
1989年　CCE

StellaX

http://www.paduction.com/emu-2-108.html

日本語化パッチで日本語化できるという点で、日本人にはなじみやすいエミュレータだろう。ただし日本語化できるのはV1.1.3aのみ。しかも、ちょっとおかしな日本語なので注意しよう。最新版はV1.4.2で、フランス語バージョンも存在する。最新版はフルスクリーンではなくウィンドウが出現し、便利なのだが、ウィンドウが小さいのが難点。それ以外では、ROMイメージを追加した場合の再認識がランチャー上から可能になるなど、V1.1.3aと比べると使い勝手が改良されている。

ATARI2600のゲームは基本的にボスキャラやこれといったエンディングもない無限ループ系のシンプルなゲームが多いためか、エミュレータの動作は軽快そのものだ。

ここぞという場面ではF12キーを押すことでスクリーンショットを撮影できる（写真のゲームは『ゼビウス』）。

ウィンドウが小さく、高解像度のモニタではやや見づらいかもしれない（写真のゲームは『パックマン』）。

ランチャー上からROMイメージを選択する。

動作はきわめて軽快で、ストレスはまったくない。

PVCS2600

http://pvcs.ps2-scene.org/

こちらはPS2上で動作するATARI2600エミュレータである。MODチップなど、バックアップディスクが動作する環境がなければプレイすることはできないが、やはりもともとは家庭用ゲーム機なのでテレビでプレイするのが一番しっくりくる。ただディスクを作成するのに手間がかかるので、手っ取り早くはないのだが。

ディスクの作成方法は、やや複雑。サイトよりダウンロードできるファイルにはエミュレータ本体しかないのでSYSTEM.CNFとINSTALL.CNFをテキストエディタを使って自分で作らなければならない。右の文字列をテキストエディタに打ち込み作ろう。これら２つのファイルを作ったら、PS2用のイメージファイルを『CD GENPS2』で作成し、ライティングソフトで焼けばOKだ。イメージファイルを『CDGENPS2』で作成するときはSYSTEM.CNFのLBA値を12231にするのを忘れずに。

```
<SYSTEM.CNF>
BOOT2 = cdrom0:¥PVCS.ELF;1
VER   = 1.3
VMODE = NTSC

<INSTALL.CNF>
mc0:¥BOOT¥PVCS.ELF
COPY cdrom0:¥PVCS.ELF;1 mc0:¥BOOT¥PVCS.ELF
```

『CDGENPS2』でイメージファイルを作成するときのファイル構成。

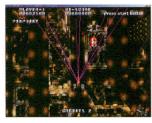
ATARI2600がPS2で復活!!

オールドファンにとってはテレビで再びATARI2600をプレイできるのはうれしいだろう。

今月のエミュレータ耳寄り情報

■『MAME』0.100u2がリリース！

http://www.mame.net/

0.99の次は1.00ではなく0.100。ついに100バージョンを数えた『MAME』は「エミュレータの王」と呼ぶにふさわしい。

今回のバージョンアップでは、『ゴールデンアックス・ザ・デュエル』『蒼穹紅蓮隊』などのST-Vタイトルに対応。ただし、タイトルによっては動作速度に難あり。円滑な動作にはもう少し時間が必要だ。なお、0.99で対応した『テトリス・グランドマスター』は開発元アリカからクレームがついて削除された模様。

■LDゲームのエミュ『DAPHNE』

http://www.daphne-emu.com/

『DAPHNE』はエミュレータのなかでも変わり種だ。エミュレーションするのはなんとLDゲーム。LDゲームとは、レーザーディスクの映像を背景にしたり、アニメーションに合わせてレバーやボタンを入力することで展開するゲームだ。『ドラゴンズレア2』『Us vs Them』『Interstellar』『MACH3』などのタイトルに対応している。海外ゲームが多く、日本人にはなじみが薄いかもしれないが、それだけに新鮮だろう。普通のエミュに飽きた人に。

■『VBA』の改良版『VBA smooth』がリリース！

http://vbasmooth.emulation64.com/

『VBA smooth』とはGBAエミュレータ。定番である『Visual BoyAdvance』(以下『VBA』)の改造版だ。描画関連の機能が改良されており、プラグイン形式でこれからもフィルタが追加されていくとのこと。ベースが同じだけに、操作方法などは『VBA』とほぼ同じ。いままで『VBA』を使い込んでいた人でも安心して使うことができるのだ。ただ、ファイル名もまったく同じなので、『VBA』と併用したい人は注意しよう。

■あの『Raine』がバージョンアップ！

http://www.rainemu.com/

『Raine』といえば、一時は『MAME』と併用していた人も多いエミュレータ。もとはタイトー系のゲームに強かったが、マルチエミュレータ化して現在に至る。今回のバージョンアップで『diverboy』『mugsmash』『cross pang』などに対応した。動作には本体のほかに多数のdllが必要になるので、本体をダウンロードするさいに「dll.zip」(同じページで手に入る)も入手しておくこと。

■伸び悩むNDSエミュ『Dualis』

http://dualis.1emulation.com/

いくつか出現しているNDSエミュレータのなかの1つ『Dualis』。12回めのバージョンアップを数えてはいるが、残念ながらいまだ開発途中段階。いくつかのデモなどが動作するのみである。現時点では商用ゲームの動作にまで至ったNDSエミュレータは『iDeaS』のみであり、こちらも速度や再現度はまだまだ低い。『Dualis』も含めて、NDSエミュレータの世界はまだまだ発展途上といえるだろう。

前回に引き続きキャラの描き分けかたについての解説です。前回は年代別の描き分けかただけでしたが、今回はそれに加えて、性格・見た目の描き分けについて説明しましょう。年齢を描き分けるときのポイントは「目」「輪郭」「等身」でした。これらは比較的わかりやすかったかと思います。それでは、同年代のキャラの性格を強調するためにはどこに気をつければよいのでしょうか？　絵を描くさいのポイントを順に説明していきます。

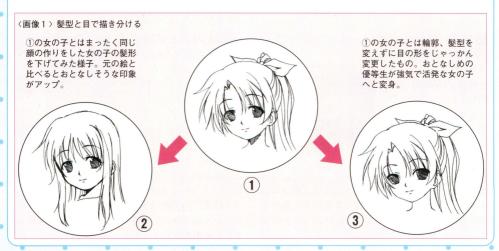
髪型と目で描き分ける

性格は顔に表れます。現実には「善人面(づら)しているけれども、じつは…」ということもめずらしくありませんが、今回はそこまでは突っ込みません。あくまでも「こんな顔の人はこんな性格に見える」という点に絞って解説していきましょう。

顔のパーツで性格を表現するさいに、もっともわかりやすいのは髪型です。女性に限らず、男の人でも髪型を変えたときに「イメージチェンジしたねぇ」などと言われた経験はあると思いますが、顔が同じでもヘアスタイルが変わると周りの人に与える印象は大きく違ってくるものなのです。

〈画像1〉の①と②を見比べてください。2つの女の子の絵は目や輪郭など、顔の作りをまったく変えずに髪型を変えただけですが、だいぶ雰囲気が違って見えるのではないでしょうか。どちらのヘアスタイルが好みかはみなさんにお任せします。

ヘアスタイルを変えただけではあまりにも安易すぎるので、さらに変化をつけるために目を変えてみましょう。①の女の子はオーソドックスで優等生的な感じですが、③では「強気なキャラ」を意識して目をやや吊り目気味にしてみました。目をほんのちょっと変えただけですが、ほぼ別のキャラに見えるようになったと思います。現実でも目を一重から二重に変えるだけでもその人の印象はガラリと変わります。面積こそ小さいものの、顔のなかでも目の描写は非常に大切。つねに「どんなキャラにするのか」を考えながら目を描くようにしましょう。

〈画像1〉髪型と目で描き分ける

〈画像２、３〉２人の違いは髪型（カチューシャ、後ろで無造作に縛る）、目（ややたれ目、やや吊り気味）、表情（はにかんだ笑顔、語りかけるような笑顔）ポーズ（手を後ろで組む、手を腰に当てる）など。これらの組み合わせがそのキャラクターの性格を決定付ける。

〈画像２〉おとなしくて清楚

〈画像３〉元気でサバサバ

全身を使って描き分ける

顔の次は全身を使って性格を描き分けてみましょう。〈画像２〉と〈画像３〉の女の子は身長、顔の輪郭など、人体のベースは同じです。それでも２人から受ける印象はだいぶ違ったものになっているのではないでしょうか。２人の違いは髪型・目・表情・ポーズなど。これらの要素に変化をつけたことによって、〈画像２〉ではおとなしい清楚な女の子、〈画像３〉では元気なサバサバした性格の女の子といったイメージを表現しています。

このテクニックは「双子だけど性格は正反対」といったシチューエションにも応用できるかもしれません。各パーツの組み合わせを変えることによって、キャラの性格をぱっと見ただけで判断させるというテクニックはあらゆる場面で使うことができます。覚えておくとよいでしょう。

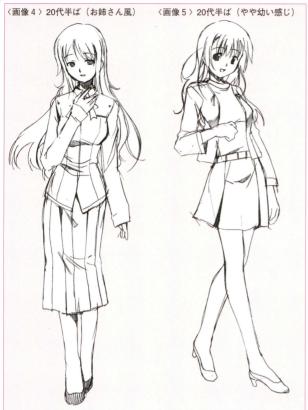
年齢を描き分ける

〈画像２、３〉の女の子は16〜18歳くらいのイメージで描いてみましたが、次は年齢を少し上げて20〜25歳の女性を描いてみましょう。

前回、年齢を描き分けるときのテクニックとして、「目の大きさを変える」方法を説明しましたが、今回もその手法を使っています。〈画像４〉と〈画像５〉は髪型を変えずに目だけを変えたものです。〈画像４〉はオーソドックスなお姉さんキャラ、〈画像５〉はやや幼めな感じにしてみました。前回も説明しましたが、目を大きめにして、顔に占める割合を大きくすれば幼さを表現できるようになります。

ここまで説明したことを踏まえて、〈画像２〉のキャラの年齢を５歳ほどとらせてみたのが〈画像６〉です。〈画像２〉と比べると、「優しそうなお姉さん」といった印象を受けるのではないでしょうか。

第4回　キャラの描き分け

〈画像4〉20代半ば（お姉さん風）　〈画像5〉20代半ば（やや幼い感じ）

〈画像4、5〉2人の違いは目。目が顔に占める割合を大きくすると、若く見えるようになる。目のほかに服装も要チェック。すその長いスカートをはかせると、お姉さん度がアップする。

〈画像6〉〈画像2〉の女の子が歳をとるとこのように「優しそうなお姉さん」になる。落ち着いた感じがアップしているはず。

「○○な性格の×歳くらいの女の子を描きたい」と思っても何から手をつければいいのかわからず、途方に暮れてしまうかもしれません。しかし、身体のパーツごとに記号として分けて考え、それを組み合わせていけばだんだんと自分がイメージした絵に近づけていくことができます。「キャラの描き分け」とはそれらのパーツを組んでいく作業といってもいいでしょう。もちろん、慣れてくればさらに微妙な変化を加えてバリエーションを増やすこともできます。

　また、カラーになれば配色による区分けも可能になります。次回はここ2回で説明したことを踏まえ、キャラクター作成をしていこうと思います。

投稿大募集！

「新 萌える！ CG教室」ではみなさんからのイラストの投稿を募集しています。投稿してもらった作品はこのコーナーで綾風先生が詳細なアドバイスを交えながら添削します。作品は紙でもCGデータでもかまいません。イラスト1枚、もしくはポーズをとった人体（立ち、座りなど）の絵2枚を送ってください。

メール　glabo@sansaibooks.co.jp

郵送　〒104-0031　東京都中央区京橋3-14-6斉藤ビル
株式会社三才ブックス　ゲームラボ編集部「新 萌える！CG教室」係

God only knows

メディアの真相

TEXT by Joe.向原

The Theme of this Month's ：裏コマンドあり!?　のデュプリケータDPX-3Lを検証する

これまでこのコーナーでは、メディア関連の記事を続けて掲載してきました。その間に、便利、かつおもしろい仕様のバックアップ用ハードウェアが数々発売されていたようです。今回はちょっと趣向を変えて、いまダントツに熱いDVD/CDデュプリケータ、DPX-3Lを試用、検証してみましょう。

人気のデュプリケータDPX-3L

DPX-3LはDVD±R/RW/ ＋R DL、そしてCD-R/RWの記録に対応したデュプリケータで、DVD、CDとも、たいていのフォーマットはコピーすることができます。まず、実際に触ってみての感想は、とにかく使いかたが簡単、ということでしょうか。

基本的に、操作はすべて本体前面に配置された［OK］［NEXT］［PREV］［EXIT］の４つのボタンで行います。詳しい操作は付属のマニュアルを参照してもらうとして、おおまかには、以下のような流れで操作します。

①［POWER］で電源をONにする
②表示された作業オプションを［NEXT］および［PREV］ボタンで選択する
③②で選択した作業を［OK］ボタンを押すことで開始させる
④作業から戻るさいには［EXIT］ボタンで戻る

液晶モニタ上に表示される文字こそ英語ですが、慣れてしまえば小中学生でも余裕で操作できます。

DPX-3Lで行える作業は、DVDコピー、CDコピー、HDD上のデータをDVD/CDにコピーの３種類です。ここでは、DVDのコピーについてのみ解説しましょう。

DVDのコピーは、以下のようなフローで作業が進みます。

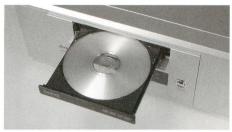
①コピー元ディスクのチェック
②コピー元ディスクのデータを内蔵HDDにコピー
③ブランクメディアの挿入
④HDDからブランクメディアにコピー

作業そのものもきわめてシンプル。多機能ゆえに煩わしい作業手順が求められるPC用のDVDバックアップソフトとは異なり、一度手順を憶えてしまえば、すぐに使いこなすことが可能です。

そのほかに気づくのは、冷却対策がきちんと施

●DPX-3L

対応メディア：CD-R/RW、DVD±R、DVD＋E DLメディア
書き込み方式：DAO
書き込み速度：DVD±R＝16倍速、DVD＋R DL 8.5GB＝８倍速、DVD＋RW＝８倍速、DVD-RW＝６倍速、CD-R=48倍速、CD-RW＝32倍速
インターフェース：IDE
ディスプレイ：16文字×２段のLCD
HDD：80Gバイト　内蔵メモリ：256Mバイト
外形寸法：350（W）×350（D）×150（H）mm
付属品：電源ケーブル、取扱説明書など
実勢価格：８万9,800円
問い合わせ先：ITS　TEL：03-5298-7741
URL：http://www.its-tokyo.co.jp/

●大好きな矢田亜希子がよりにもよって…。（東京都日野市／ジョブ）編「街を歩くと女はみんな俺を見ている」や「THE 虎舞竜なら13章かかるところも、俺なら２小節だ」などの珍発言で有名な押尾さんは、こうも言っていました「（エッチのときの）武器は手っスね」。うぅ…。

〈写真1〉トレイを引き出すと「BenQ」の文字が。機能面への問題はないが、ロットによっては異なるドライブが搭載されている可能性もある。

されていること。本体の左右と上部に内部で発生した熱を逃がすための通気口が開けられているうえに、本体上部に外部の空気を取り込む吸気ファンが、そして、背面には内部の熱を強制的に逃がす排気ファンが装備されています。どちらのサイズもそこそこ大きく、筆者が検証している間にデュプリケータ本体が熱を持つことはありませんでした。

なお、DPX-3Lはスタンドアローンのデュプリケータなので、PCと接続して使用することはできません。注意してください。また、参考までに、今回使用したDPX-3LにはBenQ製ドライブが搭載されていました〈写真1〉。

DPX-3Lの「あぶない」裏モード

PCショップや業務用機器を扱う専門店では、現在さまざまなメーカーのデュプリケータが販売

■比較用サンプルディスク作成PC環境
CPU：Cerelon2.5GHz
メモリ：256Mバイト
HDD：80Gバイト
DVDドライブ：DVR-A09-J（読み込み・記録）
OS：WindowsXP Professional

されています。それらのなかでDPX-3Lが持ちながらも他のDVD/CDデュプリケータに見られないのは「裏モード」の存在です。このデュプリケータでは、本体前面のボタンからあるコマンドを入力することによって、片面2層DVD-Videoのトランスコード、つまり2層に分けられたDVD上の動画データを、4.7GバイトのDVDメディアに記録できるようになるのです。PC用のDVDバックアップソフトのほとんどでサポートしているトランスコードですが、筆者はこれまで、この機能（俗に「シュリンク機能」、「圧縮コピー」とも言われる）をサポートしたデュプリケータを知りません。

とはいえ、さすがにCSS、マクロビジョンなどがかけられたDVD-Videoを「そのままの状態で」複製することは不可能です。と書くと、賢明なゲームラボ読者のみなさんはすでに気づいているかと思うのですが、DPX-3Lは裏モードをONにすることによって、市販DVD-Videoソフトにかけられたプロテクトを解除してバックアップすることも同時に可能となります。

肝心の裏コマンドの入力方法はいたって簡単。

DPX-3L　裏コマンドの入力から裏機能ONまでの流れ

①DPX-3Lの［POWER］ボタンをONにして電源を入れる。
②写真の画面が表示されたら液晶モニタの下の［EXIT］ボタンを3回押す。
③液晶の右隅に「＊」が表示されたら裏モードがONになった証拠。なお、裏モードをOFFにしたい場合はONにするさいと同様に［EXIT］ボタンを3回押せばOK。

●「真相報道 バンキシャ！」に出てたね。（富山県富山市／まっと）㊞日テレのスタッフが「抗日ゲーム→ゲームラボ」という連想したと思うとちょっと微妙（笑）。そういえば、中国は6億7,500万円をかけて現在開発中のFPS『抗日オンライン』を年内にリリースするみたいよ。

左ページ下にまとめましたが、デュプリケータ前面のEXITボタンを3回押して「＊」が表示されれば圧縮コピー&プロテクト回避モードがONになります。電源を落としても設定が変更されることはないので、そのつどコマンドを入力する必要はありません。

これでDVDバックアップの準備は完了。ここからは、DPX-3Lで圧縮バックアップする場合と、フリーウェア、市販のソフトウェアを使ってバックアップしたディスクのビットレートの変化などを見ていきましょう。

DPX-3Lの裏機能を検証する

DPX-3Lと比較するソフトは2種類。『DVD Shrink Ver.3.2.0.15』（フリーウェア http://www.dvdshrink.org/what_jp.html）とホロン（http://www.holonsoft.co.jp/）が発売しているDVD変換ソフトの『DaViDeo 4 PRO』を用意しました。それぞれの環境で、市販のDVD-Video（片面2層、約7.24Gバイト）をコピーし、サンプルディスクを作成。PCでの検証ディスク作成環境は別枠のとおり。なお、『DVD Shrink』で作成したデータの記録には『nero 6』を使用。『DaViDeo 4 PRO』でのバックアップ時にはフリーのプロテクト解除ツール、『DVD43』をONにした状態でバックアップしました。

まず、DPX-3Lの電源を入れると、各ドライブのチェックなどを経て、10秒前後で作業選択の表示が現れるので、裏コマンドを入力。

実際にDVD-Videoをバックアップしてみると、DPX-3Lでは以降のような順序で作業が行われることがわかりました。

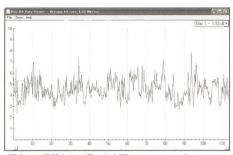
まず、裏モードをONにして「9 to 5」（トランスコード）を選択する〈写真2〉と、デュプリケータはコピー元ディスクの挿入を指示します。ディスクを挿入して［OKボタン］を押すと、トレーが閉じ、ディスクインフォメーションや記録された各データのチェックを始めます。チェック作業が済んだのちに、内蔵HDDにDVDのデータをリッピング。終了後、内蔵HDDに吸い出したデータ（かりに「データA」とする）をトランスコードします。トランスコードしたデータ（同「データB」）を作成したのち、今度はVOBファイルほかの、DVDにバックアップするためのデータ（同「データC」）を作成。データCが完成すると、データAおよびデータBはHDD上から自動的に削除されます。

〈写真2〉裏モードをONにした状態（左ページ下の写真③）で［OK］ボタンを押すと、このような選択画面が現れる。DVDのデータをそのままのサイズでコピーするのであれば「A.FULL」を、トランスコードして圧縮コピーする場合は「B.9 TO 5」を選択する。なお、裏モードがOFFのときには、この選択画面は現れない。

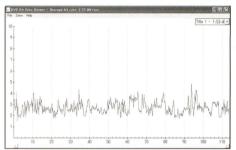
「CHANGE DISC」の指示に従ってブランクメディアと入れ変えて［OK］ボタンを押すと、DPX-3LはデータCをディスクに記録します。なお、前述のように、データAとデータBは削除されますが、データCはそのまま内蔵HDDに保存されるので、何度でもバックアップディスクを作ることが可能です。

液晶パネルの表示をもとに、7.24GバイトのDVD-Videoをバックアップしながらおおまかな時間を計ったところ、データのリードに約16～17分、トランスコードに70分、ブランクメディアへのバックアップにおよそ8分程度かかりました。この時間から、DPX-3Lは8倍速前後でデータを読み込み、8倍速でディスクに記録していること、そして、DVDの圧縮記録に、ソースのおよそ1/2強の時間がかかることがわかりました。

ディスクができたら、DPX-3L、『DVD Shrink』、『DaVideo 4 PRO』のおのおので作成したバックアップDVDとマスターDVDのデータのビットレートを、『Bitrate Viewer』を使って比較してみましょう。まず、ビットレートのアベレージを比較すると、原盤の市販DVD-Videoが4.35Mbps、『DaViDeo 4 Pro』で作成したバックアップディスクが3.12Mbps、『DVD Shrink』が2.73Mbps、『DPX-3L』は2.85Mbpsと、ややばらつきました。

次に、ビットレートの変動をグラフで見てみましょう。見たところ、マスターの波形〈写真3〉に一番近い形の波形をしているのは『DaViDeo 4 PRO』で作成したバックアップディスクのように見えます〈写真5〉。ビットレートのアベレージがもっとも高い＝マスターに近いことが、似たように

〈写真3〉原盤として選んだ市販DVD-Videoのビットレート変動。

〈写真4〉DPX-3Lで作成したバックアップディスクのビットレート変動。

〈写真5〉『DaViDeo 4 PRO』で作成したバックアップディスクのビットレート変動。

〈写真6〉『DVD Shrink』で作成したバックアップディスクのビットレート変動。

見える1つの要因かもしれませんが、それを差し引いても、近いビットレート変動を見せています。

DPX-3Lは『DVD Shrink』とほとんど同じ波形を示しました〈写真4〉〈写真6〉。マスターの波形と比較しても、ほとんど同様の波形を描いています。あえて『DaViDeo 4 PRO』で作成したディスクのビットレートとの違いをいうなら、変動の幅がやや抑えめになっているようですね。とはいえ、どのディスクもとくに問題はないといっていいでしょう。

〈写真7〉DPX-3Lを裏モードにすることで、CCCDも回避できる。iPodのようなデジタルオーディオプレーヤーにデータを移すさいに、障害となるCCCDをDPX-3Lで解除して作成したバックアップディスクを使用すれば、PC上で問題なくデータを変換できるはずだ。

次に、それぞれのバックアップディスクの構成を見比べてみると、DPX-3Lでトランスコードしたバックアップディスクのみタイトル、ルートメニュー、そして特典映像などが削除され、本編のみのバックアップになっていました。まだこの記事を執筆している10月初旬段階では、各種のメニューや特典映像などを活かした形でのバックアップができないようです。

DPX-3Lは使えるのか?

以上、実際にDPX-3Lを使用してDVD-Videoをバックアップしてみました。DPX-3Lの強みは、やはり裏モードを内蔵している点とHDDを内蔵していることでしょう。市販のDVD-VideoをそのままDVDメディアにバックアップできるのは、とくにPCでDVDをバックアップする環境を持っていないユーザーにとって便利です。また80GバイトのHDDを内蔵しているので、一度HDDにデータをコピーすれば、そのデータから複数のバックアップディスクを作成することができ、8倍速記録に対

Mania's Topic ： トランスコード技術とは?

トランスコードとは、いまやたいていのDVDバックアップソフトに搭載されている動画圧縮技術である。広い意味では、その名のとおり、「コード」を「トランス」(移行) する、つまり動画データを変換することで圧縮することを指していた。具体的にはMPEG-2→MPEG-1、MPEG-2→DivXというような変換圧縮作業である。しかし、基本的に現在は、2層DVD-Video (DVD Video9) を1層DVD (DVD-Video5)に圧縮することをトランスコードと呼んでいる。

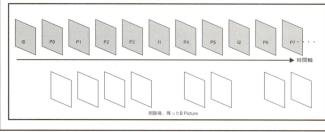
トランスコードはMPEG-2のデータの圧縮であるが、圧縮というよりもむしろ「間引き」と言うほうが、実際の作業工程を見ると近いかもしれない。DVD-Videoで採用されているMPEG-2ストリームでは何枚かの動画部分がまとめられており、その1セットはGOP (Grope of Picture) と呼ばれている〈第1図〉。GOPはおもにI Picture、P Picture、B Pictureの3種類で構成されており、そのうちB Pictureは動画データというよりも「動画を再生するため」のデータになる。DVD -Videoの企画が作られた当時は再生環境が貧弱だったため、B Pictureは、それを補完する目的もあって設けられた。しかし、現在のDVD再生環境においては、このB Picture部分を一部削除しても再生に差し支えがない。

〈第1図〉 MPEG-2データの構造

〈第2図〉 トランスコード処理後のMPEG-2データ

加えてDVD-Videoには「メタデータ」という、インターネット上での検索効率を上げるために設けられたデータもある。このデータを削除しても、ビデオデータの再生にとってはとくに問題を起こすことはないといえる。

これらのように、DVD-Videoの再生において「あったほうがいいものの、なくてもとくに問題のないデータ群」を間引きすることで、動画データの品質をできるだけ落とさずに容量を削るのが、トランスコード技術なのだ〈第2図〉。

それゆえ基本的に、トランスコードを行っても再生トラブルは起こりにくい。ただし、再生機が古いケースや品質のよくない海外製メディアを使用する場合はこの限りではないので注意が必要である。

応しているので、4.7GバイトのDVDメディア1枚あたり8～10分程度の短時間で記録できます。それよりなにより、使える「裏モード」が付いているというだけで、ハードウェアマニアにとっては所有する喜びが感じられませんか?

自分がPCユーザーという前提で、あえて気になる点を挙げるとすれば、価格とトランスコードでのバックアップにかかる作業時間でしょうか。すでにPCを持っているユーザーであればPCショップでDVD-Rドライブとバックアップソフトを購入したほうが、DPX-3Lを導入するより安く付くでしょう。また、バックアップに必要な時間は、PC環境によってはDPX-3Lを使うより短時間で済みそうです。

とはいえ、PCや操作手順、設定の煩雑な専用ソフトを使わずに、単純なボタン操作でDVD/CDをバックアップできるDPX-3Lの利便性には捨てがたいものがあります。また、あくまで筆者の経験則ですが、こういったハードウェアは一定数を売り切った段階で、人気があろうがあるまいが生産終了。入手できなくなるか、あるいは新しいバージョンに変わるか、というのがパターンです。気になるユーザーは、在庫があるうちに入手しておくといいかもしれませんね。

●ボケはじめたウチのババァが、仏壇に向かって「萌えぇ」と叫んでいます。 (大阪府大阪市／M) ㊢東浩紀氏は「本来『萌え』とはキャラクターに愛情が湧く現象。生身の人間に対して湧く感情ではないので、虚しさを含む」と定義付けしているので、使いかた自体は間違っていないのかも。

偏差値50からのPC自作マニア養成校

DOS/V大學

第8回 サウンド再生講座

講師：pusai

たまにはサウンドにもこだわってみよう

どうもPCというと「このCPUはえぇ！」とか「グラボすっげぇえ！」なんてパーツばかりが注目されるが、肝心なモノを忘れていないだろうか？　ズバリ、サウンドである。大半の人が「聞ければいいや」と思っているだろうし、ずいぶん前からマザーボードは音源の内蔵が標準化しているので意識すらされていないのが現状。しかし、じつはサウンドはこだわればこだわるほどキリがない奥深い世界。たとえばピュアオーディオにのめり込むと、いいスピーカーにいいケーブル、いいアンプと、お金がいくらあっても足りないほどだ。とはいえしょせんはPCなので、そこまでこだわる必要はないが、ちょっとしたこだわりで意外と大きく変化が出るのは確か。とくにゲームはサウンドを変えるだけで臨場感やゲームへの没入度が劇的に変わったりするのだ！

というわけで今回はPCにおけるサウンドについて解説していこう。

●オンボード（マザーボード内蔵）サウンド編

最近のマザーボードには当たり前のようにサウンドが内蔵されている。しかも昔はマザーボード内蔵なんていうとオマケみたいなチープなものがほとんどだったが、現在のオンボードサウンドはバカみたいに豪華になっていたりする。ハッキリ言って、わざわざ高いお金を出してサウンドカードを買う意味がないのだ。正直、再生するだけならオンボードサウンドでも十分だろう。

なにせ現在のオンボードサウンドときたら5.1chサラウンドや３D音響再生のEAXは当たり前で、出力にS/PDIF（デジタル）も搭載しており、音質の劣化もなく再生できる。マザーボードのスペック表には簡単にしか書いていないが、じつはかなり豪華なスペックだったりするのだ。これでは「サウンドカードの意味は？」と思ってしまうほどで、事実再生するぶんには内蔵でもまるで困らないのが現状。映画鑑賞くらいならば内蔵サウンドでも十分だったりするのである。内蔵でこれだけやれるなんて、ずいぶんといい時代になったもんだ…。

最近のマザーボードは、オンボード機能の盛りだくさんのものが主流になっている。

★Realtek

カニさんマークでお馴染みのメーカー。おもにLANなどを手がけるが、オンボードサウンドも作っている。このメーカーの特徴はけっこう音をいじれるところ。マニアにはうれしいイコライザーはもちろんのこと、音楽の音声部分をカットしてカラオケにするなんていうどうでもいい機能も。設定が豊富なので音楽を聴くにはけっこう向いている。

●『ウイイレ９』のオンラインモードでコンペに出場し、試合中に選手交代をすると切断負けになるんですが、これは仕様ですか？（北海道札幌市／カストロ）㊞完全なバグですね。コナミ社内でもＡバグとして認定済みなんだとか。まぁ、㊞はＳバグ（回収すべき）だと思っていますが。

★nVIDIA

ゲーマー御用達のnVIDIA。グラフィックボードのイメージが強いがチップセットなども手がけ、オンボードサウンドも入っている。おもにnForceマザーボードに搭載されている。どんな調整も簡単にでき、もちろん調整項目もけっこう豊富だ。そしてさすがはグラフィックボードのメーカーだけあって、設定ウィンドウの見た目がカッコイイ！ で、肝心の音はいうと…。しかしEAXの音質は良好なのでゲームには向いている。ちなみにチップセットがnForceでもサウンドはSoundMAXの場合もあるので注意（下手すりゃチップはOEM）。

★SoundMAX

最近やたらと増加傾向にある気がするオンボードサウンドで、200ドルのサウンドカードに負けない性能と謳っている。意外にも設定項目が少なくシンプルで、他メーカーのオンボードに比べるといじれるところが少ない。だが、そのぶん簡単に設定できるのが特徴。２スピーカーで5.1chを再現するバーチャルサウンドなど、うれしい機能も付いていたりする。音楽もゲームもそこそこで、スペック的には申し分ないのだが…。

●チップメーカー別機能比較

★Realtek

音質	良好
CPU負荷	高い
EAX	微妙
DAC	24bit/192kHz
ADC	24bit/96kHz
S/N比（DAC）	100dB以上
備考	4.1ch～8.1chサラウンド、S/PDIF

★nVIDIA

音質	普通
CPU負荷	普通
EAX	良好
DAC	24bit/192kHz
ADC	24bit/96kHz
S/N比（DAC）	94dB以上
備考	5.1ch～7.1chサラウンド

★SoundMAX

音質	普通
CPU負荷	低い
EAX	普通
DAC	24bit/192kHz
ADC	24bit/96kHz
S/N比（DAC）	105dB以上
備考	5.1ch～7.1chサラウンド

●サウンドカード（PCI拡張）編

これだけオンボードサウンドが充実しているのに、なんでサウンドカードを使うのだろうか？

じつはハッキリ言ってオンボードサウンドは、そこまで音質がいいわけではない。確かに内蔵でもS/N比100dBなどと謳ってはいるが、聞き比べるとあからさまに違ったりする。それもそのはず、いくら機能が優れていても、オンボードはサウンド再生用に設計されたわけではない。さらに言えばマザーのようなノイズの巣窟にチップが載っているので、いい音が望めるはずもないのだ。対してサウンドカードは、音の再生専用に設計されたという強みがある。オンボードサウンドが豪華になったとはいえ、ほとんどのサウンドカードはそれを超える音質を有しているのだ。たとえば某FPS用と謳われるサウンドカードは３Ｄサウンドを強化して敵の位置を把握しやすくなっていたりと、そのコンセプトからして違ったりする。

ちなみにサウンドカードを選ぶうえで注意してほしいのが、音楽制作のためのDTM用と、再生を主目的するカードの２種類がある点だ。DTM用は２chサウンドしか対応していないケースがほとんどなので、ゲームや動画鑑賞には向いていない。DTM用は音質が命なので、2スピーカーでしか聴かない用途、おもに音楽再生なんかにはかなりいい。

このように、「一歩上を行く音が聞きたい」のであればサウンドカードがオススメ。「音なんか聞ければいいや」というならであればオンボードでいいだろう。もちろんサウンドカードといってもイロイロあり、極端に安いモノはオンボードと大差がないので注意してほしい。とはいえ、5,000円クラスのサウンドカードでも最近はかなりいい物になってきている。

●ONKYO SE-90PCI

実勢価格：8,980円（税込み）

サウンドカードのなかにはサラウンド系に強いものだけでなく、２ch出力に特化したものもある。

●ジャンプゲームワールドに行って来た…。（福岡県宗像市／WAS）㊔いろんなニュースサイトでイベントの写真が公開されていますが、場内は驚くほど閑散としていたようですね。まぁ、任天堂ハード向けのタイトルしか展示してないし、集英社と任天堂の自己満足イベントということで。

ゲーマーのためのサウンド環境を構築するには？

さて、では我々ゲーマーの場合はどうすればいいだろう？　前述したとおり「聴ければいいや」というのであればオンボードでも十分なレベルにはなっている。つまり、気合いを入れてゲームをプレイしないならばオンボードでもいいのだ。さらに言ってしまえば、気合いを入れてサウンドカードを買ったところで、ゲームが対応していなければ意味がない。最新の3Dゲームなどは軒並み対応してはいるが、美少女ゲームが対応しているなんて聞いたことがない。EAXを使って立体音響がガンガンの美少女ゲームなんか、想像しただけでもオモシロそうだが…（笑）。

しかしだ、機能はともかく音質はサウンドカードのほうがよく、キャラクターの音声もよりクリアに高音質（モノによっちゃ粗が目立つようにもなるが）になるので、効果があると言えばある。じつは筆者はDTM用のサウンドカードを使用しているのだが、美少女キャラたちの微妙な吐息さえ臨場感が出たりして、けっこう楽しめている。もちろん対応している3Dゲームであれば聞き違えるくらいの差が出る。筆者の好きなFPSの場合、DTM用を使っていると音質はいいが、臨場感はそこまで出ていない。ところがゲーム用サウンドカードを積んだPCでプレイしてみると、同じゲームなのに驚くほど違った。あたかもそこにいるような…とは言い過ぎかもしれないが、360度のありとあらゆる方向から音が聞こえるので、気持ち悪いくらいの臨場感だったのだ。たしかにオンボードにもEAXは付いているが、サウンドカードのEAXと比較したら天と地の差。オンボードのEAXはあくまでオマケくらいに思っていたほうがいいだろう。

●筆者オススメのサウンドカード

★ゲーム用

クリエイティブ
Sound Blaster X-Fi

実勢価格　1万5,800円（税込み）

前作Audigyが“地雷”と言われていたが、華麗に復活を果たした最新モデル。発売されたばかりなので値段はけっこう張るが、それに見合った迫力のサウンドが楽しめる。もちろんゲームだけではなく、5.1chサラウンドのDVDなど、映画も大迫力で鑑賞できるぞ。

★音楽鑑賞用

クリエイティブ
E-MU

実勢価格：9,700円（税込み）

こっちは買収したE-MUの製品。E-MUといえばシンセサイザーの大手。その技術が使われているかは定かでないが、E-MUだけあって音質はかなり良好だ。ASIOドライバと組み合わせて使えばかなりの違いが出るぞ。あくまでDTM用なので5.1chサラウンドには非対応。

USBサウンドってどうよ？

最近でもないが、けっこう浸透したUSBサウンド。じつはPCのなかはサウンドの大敵のノイズに溢れているため、内部に組み込むサウンドカードは最初からハンデがあるのだ。だが、PCの外にあるUSBサウンドならばノイズの影響を受けないで済む。そうした理由からUSBサウンドは高音質のモノが多いので、音楽鑑賞や映画鑑賞ならかなりオススメと言えるだろう。ただし、ゲーム用途にはあまり向いていない。美少女ゲームなどはあまり関係ないが、激しいFPSなどの3Dゲームの場合、USBデバイスの性質上CPUへの負荷が高く、音飛びや遅延が起きることがままあるのだ。CPUに負荷がかかれば当然ゲームも重くなる。マシンスペックや環境次第ではまるで影響がなかったりもするが、とりあえず気には留めておこう。

ONKYO
SE-U55GX
実勢価格　2万3,100円（税込み）

USB1.1に対応しているので、古いPCをサウンド再生用に特化させるのにも役立つ。

●「麻雀物語」っていうスロット台知ってる？　アレ狙い過ぎだよねぇ。（埼玉県春日部市／譲二山モト）㊞いまから10数年前にリリースされたパチンコ台からの移植なわけですが、液晶の進化も手伝っていやらしさも倍増。というか、CGだけを見ると完全なエロゲーですな。

ジャンクお買い物コーナー

最近は昼にJAM AKIHABARA ヲタンコナス部で腹ごしらえをしてから、アキバを巡るのが私の習慣になっています。このお店、ランチにドリンクをつけても600円からと非常にリーズナブル。100円の価格差を争うジャンク好きにとっては、心強い味方ですね。（志賀一仁）

zipドライブ　300円

（じゃんじゃん亭　☎03-3298-2562）

先日、部屋を片付けたら謎のzipメディアが2枚出てきて、この中身が確認できずに困ってたんです。楽しいものでも入ってるじゃないかと思って。で、見つけてきたzipドライブはATAPI接続／100Mバイトのジャンク。見た目もキレイだし、大丈夫と踏んで1台だけ買ってみました。ヘッドが直接メディアに触れるタイプのドライブなので、メディアを入れる前に一度だけエアブローはしてみたところ、難なく読み込みに成功！　で、肝心のzipの中身は…。

急速充放電器セット　1,999円

（あきばお～2号店　☎03-3251-6747）

地球環境に優しい私としては、目を離せないアイテムを見つけてしまいました。モノはマクセル製の単三型ニッケル水素（2300mA）4本と急速充放電器のセット。同等の単三型ニッケル水素がバラで250円前後するので、差し引き1,000円ほどで「放電」機能のついた急速充電器が買える計算です。デジカメの電源で単三ニッケル水素を使いまくるときには、充電時間より放電機能の有無が大事。放電してからの充電は、「寿命」と「持ち」がすごく延びてくれますから。

DELLキーボード　680円

（秋葉原エレクトリックパーツ　☎03-5256-3781）

突然ですがMac mini買おうと思ってます。でもご存じのとおりマウスもキーボードも付属しないので、このさい純正じゃなくてもカッコ良いキーボードにしよーと思っていたら、見つけました。DELLの新品USBキーボード。DELLといえば、アキバのあちこちでジャンクパーツを見かけますが、新品パーツの流出は珍しいですね。ギリギリまで細くなった「枠」とスペースキー周りの造形が気に入っています。キータッチもまずまずだし、もう一個買っとくか。

●サウンド用語の基礎知識

◎AC'97
Intelが提唱したオンボードサウンドの規格。マザーボードにコーデックチップを付け足すだけで安価にサウンド機能が追加できる。おかげでサウンドカードの需要が…。

◎5.1chサラウンド
5つのスピーカーと1つのウーファを使って迫力あるサウンドを再現する。ステレオでは2つのスピーカーで左右の音を表現しているが、5.1chでは前後の音まで表現するので360度の臨場感が表現できるのだ。

◎6.1～9.1chサラウンド
5.1chよりもさらにスピーカーを増やして、より再現性の高い臨場感あるサウンドを表現する。7.1chや9.1chのようにスピーカーが増えれば増えるほど臨場感は出るが、スピーカーの置き場所に困るのは必須（笑）。ちなみに9.1chなどに対応したソフトなんて、筆者は見たことがない。

◎ドルビーサウンド
Dolby Laboratoriesが開発した音声フォーマット。いわゆる5.1チャンネルサラウンドなどはこれにあたる（正確にはいくつもあるドルビーサウンドのひとつ）。よく映画館でも使われている、というか映画を見れば必ずといっていいほど最後にロゴが出るだろう。じつは馴染み深いものなのだ。

◎DTS
Digital Theater Systems, Inc.のデジタルサラウンドフォーマット。やっていることはドルビーデジタルと同じ。DVDにおいてはドルビーデジタルよりも音質が良いということになっている。

◎THX
「スターウォーズ」のルーカス・フィルムが作った規格で、映画制作者の意図した音が忠実に再現できようにしたシステム。おもに映画館の設備の認定でもある。つまり元々の映画と同じ音が忠実に再現できればTHXに認定される。

◎EAX
おもにゲーム用の環境オーディオ拡張規格で、いわゆる立体音響。音源の位置や方向、音源の移動方向を計算し、音の強弱や前後左右のスピーカーの音量配分を行うことで音を立体化している。さらに音の反射や残響まで再現。コレの利きがいいほど、より立体的で臨場感溢れるサウンドになる。

◎ASIO
Audio Stream I/Oの略で、steinbergが開発したサウンド用ドライバ。もはやサウンドカードの標準ドライバと言ってもいい。機器とのレイテンシー（反応遅延）の値が小さくなり音質向上もするが、動作が重くなるのでゲームには向かない。しかし音楽鑑賞用途なら有無を言わず突っ込んでおいて間違いない。ちなみに、内蔵音源にも問題なく使える。

◎S/PDIF
Sony/Philips Digital Interface Formatの略。オーディオ用端子のひとつで、デジタルをデジタルのまま出力するので劣化がない。アナログとピンの見た目が同じ同軸タイプと、ミニコンポなどでよく見かける光端子の2種類があり、どちらも送られる信号は同じもの。独自規格でよく失敗するソニーにしては、珍しく成功した稀有な例（笑）。

◎S/N比
電圧の比を表し、この数値が大きいほど雑音が少なく高音質になる。単位はdB。

◎dB（デシベル）
音質の単位というよりは、音圧、電圧、電力などの量の比を表す単位。

◎DAC（D/Aコンバータ）
おもに音声出力のことで、正確にはデジタル信号をアナログ信号に変換する回路を指す。このS/N比や周波数が高ければ音がよくなる。とはいえメーカーの公称値は信用しないこと（笑）。ちなみにデジタルオーディオの音質はDACの性能といっても過言ではない。

◎ADC（A/Dコンバータ）
おもに音声入力のこと。正確にはアナログ信号をデジタル信号に変換する回路。このS/N比や周波数が高ければ高音質で入力できるというわけだ（おもに録音）。もちろんメーカーの公称値はあてにしないほうがいい。

◎サンプリングレート
1秒間を何回に分けて音量を測定し記録できるかを表す単位。数値が大きいほど音が高精細になり音質がよくなる。

●イチオシのセクシーアイドル系ブログを教えて。（愛媛県四国中央市／クーリーン）㊓宍戸江利花タンのブログがオススメ。攻撃的な顔やボディに似合わず、意外とカワイイ文章を書くんだよね。見る価値アリ！「アジャコングの20年だョ！全員集合（http://blog.livedoor.jp/aja_kong/）」。

第8回：ゲーム・音楽系便利ツール

どんなゲームもウィンドウモードで遊びたい！

■DirectXウィンドウ化ツール (http://www.geocities.jp/menopem/)

『DirectXウィンドウ化ツール』を起動したら［＋］をクリックし、ウィンドウモードにしたいプログラムの実行ファイルを選択する。

登録したプログラムを右クリック→［設定］から、補助DLLを選択しておこう。補助DLLは『DirectXウィンドウ化ツール』本体に同梱されている。

『DirectXウィンドウ化ツール』とゲームを同時に実行すると、このようにウィンドウモードになる。

困ったことに最近のネットゲームはフルスクリーンでしか遊べないものが多くなってきた。たしかにフルスクリーンにして、ゲーム以外のプログラムを触れさせないようにすれば、ほかのツールがいじれなくなるので、チート対策にもなる。しかし、チートをしない人にとっては迷惑な話だ。なかにはネットゲームをやりつつ、別ツールでチャットしたいという人も多いことだろう。とくに同じメンバーとしかネットゲームをプレイしない人にとっては、ゲーム中のチャットよりも別のツールを使ったチャットのほうが、仲間以外の人に聞かれる心配もないし、盛り上がる。また、仕事中にこっそりネットゲームをやっている人などは、上司や同僚が近づいてきたときに、ウィンドウモードじゃないと画面をすぐに切り替えられないので、サボってゲームをやっているのがバレてしまう可能性がある。

というわけで、どうしてもウィンドウモードプレイしたい場合は『DirectXウィンドウ化ツール』を使おう。この『DirectXウィンドウ化ツール』は、どんなフルスクリーンのゲーム（DirectXを使っていることが前提）も強制的にウィンドウモードにしてしまうツールだ。まずはフルスクリーンのゲームを起ち上げ、次にこのツールを起動してウィンドウモードにしたいゲームの実行ファイルを選ぶだけで、夢のウィンドウモードに早変わり。別ツールを使ったチャットやすばやい画面切り替えもまったく問題なく実現する。ただし、ネットゲームによってはアカウントBANを喰らう可能性があるので、その点は自己責任で使用してほしい。

●今年の流行語大賞を予想してみてください。（愛知県田原市／KIMKIM）㊙振り返ってみると、去年の大賞は北島康介の「チョー気持ちいい」。となると、今年はこれで迎え撃つしかないでしょう。「チョー気持ち悪い」＝「キモい！」――「きんもーっ☆」。

タダ電話Skypeを拡張しちゃえ！

■SKSweets（http://www.gatagata.jp/SKSweets/ja/index_ja.html）

最近、利用者がじわじわと増えているSkype。その存在を知らない人のために簡単に説明しておくと、「電話もかけられる音声チャットツール」といったところだろうか。格安の料金を支払えばSkype同士だけでなく、一般の電話回線にもかけることができるのが非常に便利。

また、1対1だけでなく、複数の人と会話することができるので、ネットゲーマーたちにはかなり重宝されているツールなのだ。わざわざキーボードを叩いてチャットする必要がないため、白熱したFPSをプレイするときなど、キーボードを打って指示を出している相手と比べると、かなり有利になる。

着信をメールで通知してくれる機能もあったりと、従来の固定電話を超えた機能を持っている。

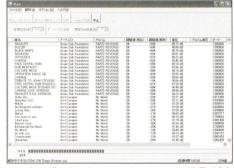
と、Skypeの機能ばっかり説明してしまったが、そのSkypeの機能をさらに充実させるのが、今回紹介する『SKSweets』だ。Skypeはデフォルトのままだとかなりシンプルな機能しかない。しかし、この『SKSweets』を使えば、留守番電話、通話録音など、いまの電話機ではあたりまえの機能から、Skypeをジュークボックスにして音楽を配信するなんていう洒落た機能まで盛りだくさんだ。このままでは固定電話は消滅してしまうかもしれない。

iPodの音量を均一化するツール

■iGain（http://www7a.biglobe.ne.jp/~sike/igain/）

iPod nanoが発売され、ますます利用者が増えているiPod。小さいうえに、音楽プレイヤーとしてだけでなく、ストレージとしても活用できるスグレモノだ。大容量がゆえにアホみたいな数の音楽ファイルを突っ込んでいる人も多いのではないだろうか。

しかし、CDというものはそれぞれ音量が一定ではない。何も考えずにMP3にエンコードし、iPodに転送していると、アーティストや楽曲によって音量がバラバラになってしまう。つまり、快適に聴くためには曲ごとに音量を上げ下げしなければならなくなるのだ。初めから音量を調整して音楽ファイルを作っていればいいのだが、もうすでにエンコードした曲を再びエンコードし直すのはさすがにイヤだろう。

そこで活用したいのが今回紹介する『iGain』。『iGain』はiPodや『iTunes』で再生する音楽の知覚音量を均一化するツールだ。『iTunes』のプレイリストから調整したい音楽ファイルを取得して、ボタンを押すだけで音量の均一化を行うことができる。もちろん、iPodと『iTunes』では再生時の音量は微妙に違うのだが、このツールではそれを想定した調整もできるので非常に便利だ。いままでエンコードした音楽ファイルもまとめて均一化してしまおう。

アルバムや曲、アーティストによってここまで音量が違うのかと改めて気付かされるツールだ。

●アニたくのオレもついに40歳。（島根県益田市／灯龍）㊞“アニたく”という表現に年代を感じました。三宅裕司がラジオ番組内でアニメオタクのことをこう呼び、それが普及したんですよね。そういえば、昔は“ゲー吉”や“オタッキー”なんて言葉もあったけど、これもいまでは死語ですな。

マウスのボタンを自由にカスタマイズ！

■Logigamer (http://www.logigamer.com/)

最近のマウスは無駄にボタンが増えている。とくにロジクールのマウスは合計8ボタンもある。デフォルトでは「戻る」と「進む」と「スクロール」など、ネットをやるうえで便利なコマンドに割り振られており、割り振られるボタンは専用ソフトで変更することができるのだが、好きなボタンやコマンドに完全に自由に割り振ることができるわけではなく、ある程度決められたなかから選ばなければならない。しかし、どうせだったら自由にカスタマイズしてみたいものだ。

そんなお悩みを解消するのが『Logigamer』。これはロジクールのマウス専用ツールで、ボタンを好みのコマンドにカスタマイズできるのだ。しかもアプリごとゲームごとに割り振るコマンドを変えられるので、わざわざ設定し直す必要がない。

ゲーマーならば頻繁に使うショートカットを入れておこう。

音楽ファイルのタグ情報を自動的に取得しよう！

■freeDBTagger (http://nora.rurula.com/)

音楽CDをMP3やOGGにエンコードするツールは山ほど出ているし、作業自体は非常に簡単なのだが、面倒なのはアルバム名やアーティスト名などのタグ情報の入力。タグ打ち支援ツールはいくつもあるが、入力すること自体が面倒なので、案外適当に入力してしまうものだ。

しかし、世の中にはfreedbというアルバム情報のサーバが存在している。そのサーバに問い合わせてタグ情報をダウンロードすればいちいち入力しなくても済むのである。

そのfreedbからのタグ情報の取得を自動で行ってくれるのがこの『freeDB Tagger』。登録されたものでなければ情報は取得できないが、有名どころならまず間違いなく登録されている。インディーズ系などのマイナーなものはけっきょく自分で打ち込むハメになるんだけどね（笑）。

超簡単かつ極悪なイタズラ

■Windowsキー＋E

職場などでムカツク同僚にぶちかますためのとっても簡単かつ極悪なイタズラを伝授しよう。

実行方法はきわめて簡単だ。ターゲットが席を離れたら、おもむろにその人物のPCに近づき、Windowsキーと E を同時に押す。その結果、マイコンピュータのウィンドウが次々と出現し、ひどい場合はOSがフリーズしてしまうはずだ。ほんの2秒くらい押しただけでも恐ろしい数のウィンドウが出現する。まずは自分のPCでその効果を試していただきたい。一撃必殺のイタズラであることがわかるはずだ。

ただし、相手もこのイタズラの方法を知っていた場合、いとも簡単に報復されるおそれがあるので、気を付けよう。

デスクトップがマイコンピュータのウィンドウで埋め尽くされる！

●PSP用立体再生ゴーグルって…。コナミは勇気あるねぇ～。（奈良県桜井市／龍卑弥呼）㊎PSPに接続したゴーグルを覗き込みながら遊ぶみたい。バーチャルボーイよりも使いにくそうだし、対応ソフト第1弾は最近評判の悪い『メタルギア』シリーズ。大丈夫か？

厨名さん

http://www.kt.rim.or.jp/~youie/cyuname/cyuname.html

低年齢層、いわゆる「厨房」。彼らが好む名称には一定の法則がある。「剣」「零」「緋」などの頭の悪い漢字を使いたがるのだ。このページは、ボタンを一つ押すだけで厨房がいかにも好みそうな名前を作ってくれる。「虎牙忍零」「宮虎雲蓮」「星翼鳳鷹」など、見ているだけで恥ずかしい厨房ネームがどんどんできあがるのはある意味気持ちがいい。とっさに捨てハンドルネームが必要なときや荒らし用のキャラを作るときなどに活用できるぞ！

じぇーにゃ・じぇーぴー

http://jenya.jp/

日本文化の毒牙にかけられたJenya（ジェーニャ）はノボシビルスク生まれのロシア人女性。「秋葉いつき」の芸名で「日本オタク大賞」でフィーチャーされていた人と言えば思い出す人も多いのではないだろうか。このページでは、そんな彼女の日常生活がつづられている。ロシア人のページだが、日記は日本語なのでロシア語がわからなくても安心。日本のギャル風顔文字や「み」「にゃー」といった語尾から、オタク文化にドップリなようすがわかるぞ！

のまネコ総合ホームページ

http://grassroots.hp.infoseek.co.jp/

発案者不明のAA（アスキーアート）を勝手に商売に使おうとしたということでネット界を激震させた「恋のマイアヒ」の「のまネコ」問題。そのまとめページの１つがここ。「のまネコ」問題を取り上げるホームページにはavexから圧力がかかるとも言われ（事実閉鎖したページもある）、こうしたページを維持する作者の労力には頭が下がるばかり。話の速度が速すぎるうえ、虚実入り乱れた情報が飛び交う「のまネコ」問題を理解するにはここから始めてみよう！

すごいホームページ

インターネットライフを楽しくするぶっ飛び電波

FILENAME.INFO

http://www.filename.info/

あやしいファイルがあるけれど、システムに必要なものかどうか見分けが付かない…そんなときはこのページを見てみよう。Windowsに含まれているファイルの名前とその働き、ハッシュなどを調べることができるのだ。名前とハッシュが一致すれば、そのファイルはWindowsに必要なファイルというわけだ。知らない間にトロイの木馬を仕込まれ、HDDの中身を全世界に公開していることもある。あやしいファイルを見つけたときはすぐにここで調べよう。

ゲーム機アイコン

http://www.ix.sakura.ne.jp/~yoshi/icon/game/

このページには、ファミコンからPS2までの歴代ゲーム機のアイコンが掲載されている。珍ハード「ピピン＠」やエミュレータ専用ハードと化した韓国のゲーム機「GP32」なども登場。一目でわかる画力には敬服するほかない。もちろんお持ち帰り可能で、自分のPCのアイコンとしても使用できる。たとえばファミコンカートリッジをフォルダのアイコンにしたり、マイコンピュータのアイコンをPS2のものにすることも可能なのだ。

セガサターンのエミュをみんなで作るスレ

http://pc2.2ch.net/test/read.cgi/gamedev/1046573959/

セガサターンのエミュレータはほとんど存在しない。ある程度動くエミュレータはことごとく開発停止。2003年３月という『GiriGiri』流出事件の頃に立ったこのスレッドでは「2ちゃんねらーでサターンエミュを作ろうじゃないか」とネタのような話がマジで始まる。有名エミュレータの作者が登場、真剣にエミュを作りたいという人が登場するあたりの展開は緊張感にあふれている。２ちゃんねるの影響力とエミュ開発の難しさを感じさせるスレッドだ。

●『AIR』に収録されていた曲とまったく同じ作品が台湾人歌手のCDに。アリっすか？（東京都目黒区／染谷横町）㊓パクるだけならまだしも、抗議を受けたあと「すでにKey社から権利を購入してある」とのウソをファンに報告するのはナシ。

第8回：MPEGを編集しよう①

PCやDVDレコーダでMPEG形式の動画を録画することが一般的になった現在では、CMカットなどの編集作業を行うためのソフトや機能が、キャプチャカードやDVDレコーダに搭載されるようになっています。ところが、GOP単位での簡易カット編集しかできなかったり、フレーム単位で編集できたとしてもMPEGストリーム全体を再圧縮してしまうなど、あまり使い勝手がいいとは言えないものが多いのも事実。

そこで、手軽かつ実用的に利用できるソフトを紹介していきましょう。

入出力可能なフォーマットで選択

業務用途ではないので、私たち一般人が用いる編集ソフトに高度な機能は不要。なにより欲しいのは、フレーム単位で細かなカット編集ができ、しかも再圧縮は必要最小限にとどめて作業時間を短縮してくれるような製品です。この条件を満たすものはいくつか存在しますが、ここではさらに下記の条件を加えて製品を選択してみましょう。

Point 1 AC3音声を読み込める

PCでキャプチャする場合の多くは「映像部：MPEG-1 or 2＋音声部：MP2」「映像部：MPEG-1 or 2＋音声部：リニアPCM」というストリームです。MPEG対応をうたっている製品はすべてこれに対応していますが、家電のDVDレコーダを使用している場合はこれだけでは不十分。というのも、DVDレコーダの多くは「映像部：MPEG-2＋音声部：DolbyAC3」というストリームを利用しているからです。つまり、編集ソフトがAC3音声に対応していないと、DVDレコーダで録画（＝キャプチャ）したMPEGストリームの多くを扱えないのです。また、DVDをリッピングして編集する場合も、AC3に対応していればほぼそのままストリームを利用できます（dts音声は不可能だが…）。

Canopusの『MpegCraft』シリーズは、必要最小限の再圧縮が可能なカット編集ソフトとして人気があり、本誌でもかつて取り上げたほどですが、残念ながらAC3サポートが行われないままいまに至っており、現在ではとくにこの製品を選択する理由はありません。

Point 2 出力フォーマットが多彩

基本的にMPEGストリームの編集を行ったあとは、再度MPEGストリーム＝mpgファイルで出力します。また、DVDオーサリング機能を搭載したものなら、DVD-Video形式でフォルダもいっしょに出力可能なものもあります。しかしDVDレコーダとの親和性を考えた場合、上記の条件に加えてDVD-VRフォーマットでの出力機能があればかなり便利に扱えるでしょう。というのも、じつはVRフォーマット出力したデータをDVD-RWやDVD-RAMに保存すると、PCで編集した動画をDVDレコーダに書き戻すことが可能だからです。mpgファイルやDVD-Video形式から内蔵HDDへの転送を禁止していたり、機能的に不可能なDVDレコーダでは、このVRフォーマットがかなり重要となってきます。

――さて、上記のすべての条件をクリアする製品はなんでしょうか。

Canopus『MpegCraft 2』

『2』になりDVD-VIDEO作成機能などが付加されたが、AC3音声は扱えないまま。高機能なだけに残念だ。

●『さんまの名探偵』の発売から18年。いまだに弟は犯人を捜しています。（東京都あきる野市／やすきよ）㊓は、たかゆき（＝社長）が犯人というオチを桂文珍の漫談で知りました。まだエンディングを迎える前だったから、すごくムカついた記憶があります。

MPEG動画erなら必携の編集ソフトとは!?

『TMPGEnc』でおなじみのペガシス（http://www.pegasys-inc.com/ja/）から発売された『TMPGEnc MPEG Editor 2.0』（以下、『TME2』）は、上記条件を満たす、軽量かつ使いやすいMPEG編集ソフトです〈写真１〉。10月15日現在ではサイトからのダウンロード販売（6,480円・税込み）のみですが、10月28日からは店頭でのパッケージ版（9,240円・税込み）も販売されます。とはいえ、ソフト自体はまったく同じで、紙の説明書や箱などがあるかどうかの差ですから、ここは安いダウンロード版を購入するのがベストでしょう。

旧バージョンの『TMPGEnc MPEG Editor』（以下、『TME』）と違い、今回からAC3音声に標準対応となっているので、別途ライセンス購入する必要はなくなりました(6,480円に含まれている)。また、すでに旧バージョンの『TME』を持っている場合は、オンラインアップグレード販売（3,980円・税込み）を利用することも可能。もし『TME』をインストールしたまま『TME2』も使いたい場合は、オンライン優待販売（5,480円・税込み）も利用できます。また、『TME2』は前述のような機能だけではなく、さらに下記の機能も搭載されています。

機能１ トランスコード機能による高速再圧縮

編集部分のみの再圧縮はもちろん、『TME2』にはMPEGストリーム全体を高速に再圧縮する「トランスコード機能」が搭載されており、キャプチャ（録画）時に設定したビットレートが高すぎてファイル容量が思いのほか大きくなってしまった場合など、画質をなるべく保ったままファイル容量を小さくすることが可能。DVDオーサリング用にストリームを編集するとき、ほんのわずかにメディア容量をオーバーしてしまったときなど、通常のレート変更再圧縮と比べ高速に全体を再圧縮できるわけです。

機能２ HD解像度のMPEG-２ストリームに対応

HD（＝ハイビジョン）に対応した高解像度のMPEG-２ストリームの編集ができるよう、機能が拡張されています。現状ではHD対応のMPEG-２ストリームを保存できる機器は少ないですが、将来的にDVD（Blu-rayもしくはHD-DVD!?）レコーダで録画した動画を素材として利用する場合など、『TME2』でカット編集が可能です。

〈写真１〉さまざまなMPEGストリームのカット編集には、ほぼ最強ともいえる『TME2』がおススメ！

ただしコピーワンスの番組を録画したMPEG-２ストリームは暗号化されており、もともとPCへ移動させての編集が不可能。つまり、素材として利用できるのはHDビデオカメラで撮影したものや、コピーフリーの番組を録画した場合に限られます。とりあえず「将来を見越した機能」といったところでしょうか…。

●『TME2』を便利に使う周辺機器

ここでは『TME2』の細かい使いかたなどはとくに取り上げませんが、『TME2』を利用するうえで便利に扱える周辺機器を紹介していきましょう。『TME2』でカット編集を行う場合、「サムネイル表示されたタイムラインを進めたり戻したりしながら、マウスなどで編集点を決めてカット」という流れとなります。おおまかなフレーム移動はサムネイルそのものをクリックしたり、スクロールバーの移動で行いますが、細かい移動を行う場合はスクロールバーわきにある矢印部分をクリックするほか、キーボードのカーソル左右でも1フレーム単位で移動することが可能です。そしてさらに、マウスのホイールを回すことでも１フレームごとに進めたり戻したりすることが可能なのです。

この「ホイールの回転」という操作は、ビデオ編集におけるなにかに似ていると思いませんか？　バブル期に販売されていた、やや高めの

●任天堂のソフトチェックって厳しいらしいよ。　（岩手県一関市／CONTA）　㊎その任天堂よりもうるさいのがソニー。以前まではウワサに過ぎなかったんだけど、マルチプラットフォームで発売された『Killer7』がPS2版に比べGC版のほうが過激だったため、その説は確実なものになったようです。

ビデオデッキやそのリモコンには必ずといってよいほど搭載されていた「ジョグ・シャトルダイヤル」。もしかすると、いまの若い人にはピンとこないかもしれませんね（笑）。二重構造になったやや大きめのダイヤルで、外側の「シャトルダイヤル」では巻き戻しや早送りを行い、内側の「ジョグダイヤル」ではコマ戻しやコマ送りを行う作りでした。業務用のビデオ編集機にも似たような機構が搭載されていることから、家庭用においてもビデオ編集＝ジョグダイヤルみたいな感覚があったものです。

そしてこのジョグ・シャトルダイヤルは、PC用にも発売されていました（あるところにはある、というかやっぱり欲しがる人がいるんだなぁ、と。筆者もその1人ですが…）。それが日本国内ではインフォマジック（http://www.infomagic.co.jp/）扱いとなる、contour製の「ShuttleXpress」および「ShuttlePRO2」です〈写真２、３〉。

ソフトごとに柔軟なキー割り当て

今回の記事は購入時期の都合上「ShuttleXpress」のひと世代前の機種「SpaceShuttle」（以下Shuttle）を用いますが、基本的に設定方法や操作

〈写真２〉５ボタン仕様のShuttleXpress。『TME2』で使うならこちらで十分だろう。

〈写真３〉ボタン数がグッと増えているShuttlePRO2。ゲーム用のサブコントローラとしても使えそう。

〈写真４〉キーボードショートカットの機能を、まずはこのように変更しておく。

方法は変わりません。また上位機種である「ShuttlePRO2」についてはキー数が増えているほかは基本的にほぼ同様の作りになっているので、参考になると思われます。

ShuttleはUSB接続して利用するコントローラとなっており、付属のドライバをインストールするとジョグ・シャトルダイヤルに加え、5つのキーが有効となります。有名どころのアプリケーション類についてはあらかじめ設定が付属するほか（たとえばInternetExplorerでは画面スクロールなどの操作にジョグダイヤルが利用できる）、『TME2』のように用意されていないものでも、自分で自由に設定を作成することが可能です。

細かな設定は各自の使い勝手や好みに左右されますが、今回は筆者が『TME2』を利用する場合の設定例を掲載しておくので参考にしてみてください（旧『TME』や『TMPGEncDVDAuthor』でも応用可能）〈第１表〉。

〈写真５〉キーやダイヤルはかなり細かく設定可能。擬似マクロ動作をさせることもできる。

●『TME2』側での設定

まずは『TME2』で設定をいくつか変更しておきます。画面右上の［オプション］を押して［環境設定］を開きます。ここから［編集機能］タブを開き、画面下部［キーボードの場合］という項目を〈写真4〉のように変更しておきましょう。これは、あとからシャトルダイヤルに機能を割り当てるさい、ここに書かれたショートカットを利用するためです。なお、数値は参考値なので、使いやすいように微調整したほうがいいでしょう。

●Shuttleの設定

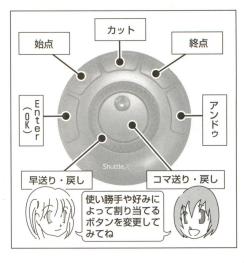
ドライバがきちんとインストールされていれば、コントロールパネルに『Contour Shuttle Device』が入っているので、これを開きます。

1：［Application setting］の［Options］ボタンを押し、［Create new settings］から［Create Empty Settings］を選択

2：ターゲットとなるアプリケーション選択画面となるので、『TME2』がインストールされたフォルダに移動し［TMPGEncMPEGEditor2.exe］を選択

3：表1を参考に［Device events control］の各項目を設定していく〈写真5〉

4：最後に［Close］を押して画面を閉じる。

――以上で、『TME2』の編集画面で、「コマ送り・戻し」「編集ポイントの設定」や「カット操作」などをShuttleで行えるようになります〈写真6〉

〈写真6〉『TME2』＆ジョグ・シャトルダイヤルを駆使してバリバリと編集してみよう。

〈第1表〉各キーなどの割り当て

User action	Computer responce	Keystroke	Frequency
Button 1	Type Keystroke	Enter	Once Only
Button 2	Type Keystroke	Shift + Control + Q	Once Only
Button 3	Type Keystroke	Shift + Control + A	Once Only
Button 4	Type Keystroke	Shift + Control + E	Once Only
Button 5	Type Keystroke	Control + Z	Once Only
Jog Left	Type Keystroke	Shift + Control + Left Arrow	Once Only
Jog Right	Type Keystroke	Shift + Control + Right Arrow	Once Only
Shuttle in Left 7	Type Keystroke	Shift + Control + Page Up	Hold Down and Auto-Repeat
Shuttle in Left 6	Type Keystroke	Control + Page Up	Hold Down and Auto-Repeat
Shuttle in Left 5	Type Keystroke	Shift + Page Up	Hold Down and Auto-Repeat
Shuttle in Left 4	Type Keystroke	Page Up	Hold Down and Auto-Repeat
Shuttle in Left 3	Type Keystroke	Shift + Control + Left Arrow	60 Times per Second
Shuttle in Left 2	Type Keystroke	Shift + Control + Left Arrow	30 Times per Second
Shuttle in Left 1	Type Keystroke	Shift + Control + Left Arrow	15 Times per Second
Shuttle Centered	Type Keystroke	Shift + Control + U	Once Only
Shuttle in Right 1	Type Keystroke	Shift + Control + Right Arrow	15 Times per Second
Shuttle in Right 2	Type Keystroke	Shift + Control + Right Arrow	30 Times per Second
Shuttle in Right 3	Type Keystroke	Shift + Control + Right Arrow	60 Times per Second
Shuttle in Right 4	Type Keystroke	Page Down	Hold Down and Auto-Repeat
Shuttle in Right 5	Type Keystroke	Shift + Page Down	Hold Down and Auto-Repeat
Shuttle in Right 6	Type Keystroke	Control + Page Down	Hold Down and Auto-Repeat
Shuttle in Right 7	Type Keystroke	Shift + Control + Page Down	Hold Down and Auto-Repeat

●『魔界村』の新作が出るのはうれしいけど、PSPとは…。極悪難易度のゲームは携帯機じゃなくて、大画面テレビでやりたい。（東京都中野区／ぶたやん）㊞「PS2で出せ！」と言いたいところですが、2DのゲームをPS2の解像度で出そうとしたらドッターさんが死ぬらしいです。

GBA改造普及委員会

text by Satoh【TRZ】

第8回 命令情報を書き替える

今月も前回に引き続き、『SDLH』を利用したサーチ法を解説します。題材として使用するソフトは『スーパーロボット大戦J』(以下『スパロボJ』)です。

ROMエリアサーチの準備

GBAの『スパロボ』シリーズなどでは、メモリを効率的に利用するため、ROMエリアにHPやENのデータをそのまま格納しているケースがあるという話に先月軽く触れましたね。それを踏まえたうえで、筆者が『スパロボJ』を調べてみたところ、案の定さまざまなデータがROMエリアに書き込まれていることを確認できました。

ではさっそく、その領域にポイントを絞ってサーチを始めましょう…と言いたいところですが、じつは『VBA-H』ではROMエリアのサーチができません。そのため今回のような場合は、工程を2つに分けて作業を進める必要があります。それぞれの作業を順に説明していきましょう。

まずは『バイナリエディタ』セクションから。最初に圧縮されていない状態の『スパロボJ』のROMイメージを用意してください。その後バイナリエディタでイメージファイルを展開するわけですが、ここではコードサーチャーの間でも定評のあるバイナリエディタ『Stirling』(http://www.vector.co.jp/soft/win95/util/se079072.html)を使用します。使いかたは簡単で、『Stirling』を起動したあと、ウィンドウ内に『スパロボJ』のROMイメージをドラッグ&ドロップするだけ。これで第1工程は終了です。

続いて『VBA-H』セクション。『VBA-H』で『スパロボJ』を起動して環境設定を行います。主人公、機体、お気に入りはみなさんの好きなものを

〈写真1〉サーチ前にいったん確認。現在3つしかないスロットの数を4つにする。

選択してください。そしてルートですが、今回はナデシコルートでサーチを進めます。プロローグなどを消化して、ユニットを動かせるようになったら、最後に『VBA-H』のメモリビューアを起動して準備は完了です。

バイナリエディタを活用したサーチ方法

準備が整ったところで実践に入りましょう。『VBA-H』上でユニットデータの強化パーツページを開いてください〈写真1〉。現在機体には3つの強化パーツスロットがありますが、これを最大の4つにすることが今回の目的です。

最初に『Stirling』で、「エステバリスOGアキト」のユニットデータを格納しているアドレス群を検索しますが、今回はHPの数値を利用してサーチを行います。強化パーツのスロット数「03」で検索するとヒットするアドレス候補が多過ぎる可能性があるため、候補数が少なそうなデータ数値を選んでみました。

さて、『Stirling』をアクティブにして「Ctrl+F」で検索ウィンドウを表示したら「エステバリスOGアキト」のHP「3600」(=「0E10」)を入力するのですが、注意点がひとつ。『Stirling』はバイナリ上のデータ配置をそのまま検索するので、数値を並び替えなければなりません。よってここには

●『魁!! 男塾』のゲームが出るそうですが、対象年齢は30歳以上?(埼玉県さいたま市/げうえる) ㊙「民明書房の扱いは?」と思ったら、必殺技を出すたびに民明書房が追加され、塾長自ら解説してくれるとか。30歳オーバーの㊙はそれだけで買う気満々ですね。

「10E0」と打ち込んでください〈写真2〉。

打ち込んだあと、「次検索」をクリックすると、最初に「6e4」がヒットするはずです〈写真3〉（これは『VBA-H』でいうところの「080006e4」。詳細は下カコミ記事参照）。

次に『VBA-H』のメモリビューア上にこの数値を入力。アドレス「080006e4」へと移動したらデータ部を書き替えてみましょう。ここでは「00FF」（＝HP「255」）を入力してみました。画面を切り替えてみて、HPに変化があればビンゴなんですが…どうやらハズレだったようです。

少し大変ですが同様の作業を繰り返し、データ部を書き替えたのちにHPが変化するアドレスを探してください。

なお、筆者は作業中の誤動作を防ぐため、同じ作業でデータ部を5か所ほど書き替えるごとに『メモリビューア』をフレッシュしています。フレッシュとは、書き替えたROMエリアのデータをリセットすることで、「F1」キーを押してROMイメージを読み直すだけでOK。これを実行せずにROMエリアの書き替えを連続して行うと、アドレスのサーチがうまくいかないケースがあるので、みなさんにも強くオススメします。

根気よくサーチを続けていくと、以下のアドレスのところでHPが255となりました。

080A7440 xxxx

バイナリエディタ上で確認した数値を『VBA-H』で使用するには？

『VBA-H』ではROMエリアのサーチを行うことができないため、今回はバイナリエディタ『Stirling』で検索したアドレスを『VBA-H』に流用するという手法を用いました。しかし、バイナリエディタ上に表示されるアドレスと『VBA-H』で確認できるアドレスはまったく同じものではありません。そのため、『VBA-H』に打ち込むさいには数値を少しだけいじることになります。とはいっても、決して難しいものではなく、バイナリエディタで確認したアドレスに「08000000」をプラスした値を入力するだけ。バイナリエディタではアドレスが「0x00」から始まるのに対して『VBA-H』では「0x08000000」となっていることを考えれば単純明快ですよね。

というわけで、筆者は最初にヒットした「6e4」に「08000000」をプラスした「080006e4」を『VBA-H』に打ち込んだわけです。

〈写真2〉検索のさいは、バイナリエディタ上に表示される数列をそのまま入力すること。

01.gba

ADDRESS	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F
00000630	01	48	00	88	70	47	00	00	04	00	00	04	01	48	00	88
00000640	70	47	00	00	06	00	00	04	00	B5	02	1C	09	04	0B	00
00000650	05	48	51	00	02	30	09	18	0B	80	01	2A	10	D0	01	2A
00000660	04	DC	00	2A	07	D0	15	E0	40	23	00	03	02	2A	0B	D0
00000670	03	2A	0D	D0	0E	E0	01	48	0B	E0	00	00	08	00	00	04
00000680	00	48	06	E0	0A	00	00	04	00	48	02	E0	0C	00	00	04
00000690	01	48	03	80	01	BC	00	47	0E	00	00	04	02	49	40	00
000006A0	02	31	40	18	00	88	70	47	40	23	00	03	30	B5	03	10
000006B0	09	04	0C	0C	12	04	15	0C	07	49	5A	00	08	1C	0A	30
000006C0	10	18	04	80	12	31	52	18	15	80	01	2B	10	D0	01	2B
000006D0	04	DC	00	2B	07	D0	17	E0	40	23	00	03	02	2B	0B	D0
000006E0	03	2B	0D	D0	10	E0	01	48	0B	E0	00	00	10	00	00	04
000006F0	00	48	06	E0	14	00	00	04	00	48	02	E0	18	00	00	04
00000700	03	48	04	80	02	30	05	80	30	BC	01	BC	00	47	00	00

〈写真3〉バイナリエディタではアドレス「6e4」のところでヒット。これは『VBA-H』では「080006e4」に該当する。

HPを格納するアドレスの周辺には強化パーツスロットを格納するアドレスもあるはずなので、このままサーチを続けます。現在のスロットの数は「3」、すなわちデータ部の数値が「03」であることを考えると、候補となるアドレスは次の6つ。

080A7424	**080A7425**	**080A7426**
080A7427	**080A7451**	**080A745C**

それぞれのデータ部を『メモリビューア』で書き替えてみたところ、下記の数列のところでスロットの数が4つになりました。

080A745C 04

『SDLH』で全機体に効果を反映！

今月はここからが本番。『SDLH』を活用して、現在「エステバリスOGアキト」だけ、スロットの数が4つになっているところを、全機体に効果を適用させてしまいましょう。

簡単にカラクリを説明すると、このゲームでは、ほかの機体の場合でも同様の処理でROMエリアからデータを読み出しています。ですから、その処

●テクモは「かすみちゃんファンクラブ」を立ち上げたようですが、正直、調子に乗りすぎだと思う。（京都府京都市／あやね）㊎まさかかすみちゃんからのメールマガジンを男性社員が書いてたりはしてないでしょうねえ。そうだったらテクモはインチキ出会い系業者と同じですよ。

理を行っている命令（アドレス）を書き替えてしまうというわけです。

まずは『SDLH』を起動させてください。そのさい、「011.sgm」ファイルのセーブポイントをここに設定しておくとよいでしょう〈写真４〉。というのも、この状態なら十字キーの下を押すだけで、すぐに強化パーツが表示されるからです。

そして今回のSDLサーチでは、前回の「bpw」ではなく「bpr」という設定で検索を行います。ちなみに「bpr」とは、データが読み込まれた瞬間にBreakさせる場合に用いる手法。「Ctrl＋F1」キーを押してリアルタイムロードを実行したら、今度は「F11」キーでデバッグ画面に。そのまま以下のように打ち込んで「Enter」キーを押してください。

bpr 080A745C 1

これで強化パーツスロットアドレス「080A745C」が読み込まれたとき、DOS窓上にその命令情報が表示されるはずです。設定が完了したら「C」キーを押してデバッガを停止させましょう。

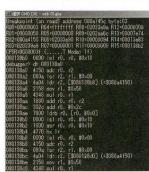
ゲームウィンドウが有効になったところで、十字キー下を押し、強化パーツ画面を表示させた瞬間にBreakすれば成功〈写真５〉。先月も説明しましたが、DOS窓上にはBreakした次のアドレスが表示されるので、ここでは「080138ae」がじっさいのBreakポイントとなります。

Breakアドレス
080138ae 7800 ldrb r0, [r0, #0x0]

［ ］内の「#0x0」をプラスして「r0」をロードするという意味。なお「r0」～「r15」は〈写真５〉の上部に表示されている「R00」～「R15」（＝レジスタ）に対応

さて、ではDOS窓上で「r0」すなわち「R00」を見てみましょう。「00000003」という数値を確認することができます。これは、「エステバリスOGアキト」のスロット数を表しているので、ここを「r0」＝「00000004」と認識させなければなりません。

そこで080138aeのデータ部を格納命令に変更します。格納命令とは大雑把にいうと、任意の状態をキープする設定のこと。変更したい数値をレジスタに代入することで実行できます。ただし、

〈写真４〉ボタンひとつでいつでもBreakさせられるように、この画面でファイルをセーブしておこう。

〈写真５〉Breakした画面。前回と同様、DOS窓上に表示された数列の次のアドレスが本来のBreakポイントとなる。

格納できる範囲は00～FF（0～255）までで、２バイト以上の数値には用いることができません。

また、格納命令化のフォーマットは以下のようになっています。

080138ae 2xyy

・x部にはレジスタの数値を入力。今回は「r0」なので「0」もし「r5」なら「5」となる
・yy部には任意の数値「00」～「FF」を入力。ここではスロット数「04」を代入する

最終的にこのようになります。

生コード
080138ae 2004

暗号化
3E0C816B C85E64C5

このコードを有効にしておくことで、ほかの仲間の強化パーツスロットも４つになりますよ。

今回のまとめ

①バイナリエディタ『Stirling』の入手
②『Stirling』と『VBA-H』を使ったコードサーチ
③『SDLH』を活用して命令情報を書き替える

●神奈川県に続いて埼玉県でも『GTA3』が有害図書類に指定されましたね。自分は18歳未満ではないので影響はありませんが。（埼玉県熊谷市／むかい）㊊『GTA』よりも「キン肉マン」を規制したほうがいいと思うんですけどね。パロスペシャルの被害者数は数万じゃきかないでしょう。

PS2コードサーチ術

第8回：MMI命令を使ってのサーチ方法

Text by YUY

今回は『テイルズ オブ レジェンディア』のガルドが変更されると最大になるコードをサーチします。サーチのおおまかな流れは以下のとおり。

①ガルドを最大値と比較している箇所を探す
②ガルドを加算している箇所を探す
③加算する値を変更するコードを作成する

まず、ガルドの最大値との比較箇所をサーチ。いつものようにゲームの実行ファイルである“SLPS_255.33”を『PS2DIS』で展開しましょう。このゲームでのガルドの最大値はゲーム画面から9999999ほどであると予想できるので〈写真１〉、これを16進数にした下位16ビットの967fをまず16ビット検索〈写真２〉。すると６か所ほど候補が見つかりますが、そのいずれの箇所も9999999をsltやsltu命令で比較していないようです。最大値が間違っているのかと、１ケタ変えた99999999や999999で探しても比較箇所を発見することはできません。

〈写真１〉ゲーム画面からおおよそのケタ数を予測することができる。ほかにも説明書などから予測できる場合も。

〈写真２〉9999999の下位16ビット「967f」を検索。いつものとおり、チェックは「16bit」に入れる。

pminw命令とpmaxw命令

じつはこのゲーム、最大値の比較にslt命令ではなくpminwという命令を、最小値の比較にsltu命令ではなくpmaxwという命令をそれぞれ使っているのです。

この命令は第２オペランドと第３オペランドの128ビットの値を４個の符号付き32ビット整数値に分けて、対応する最小値（最大値）を第１オペランドに格納する命令。たとえばレジスタの値が以下のようになっていたとすると

```
a0=00000000 F0000000 F0000000 30000000
a1=10000000 20000000 E0000000 00000000
```

この場合、"pminw v0,a0,a1"、"pmaxw v1,a0,a

〈第１図〉pmaxw命令の働き

●ようやくテレビを14インチから32インチに買い替えました。編さん的に大画面テレビでプレイするのにオススメのゲームってありますか？（東京都足立区／ごくあく） 編『ダライアス』ですね。32インチのテレビならかろうじて全画面入るのでは？　タイトーにお祈りしましょう。

1"を実行した場合、v0およびv1の値は以下のようになります。〈第1図〉も参考にしてください。

```
v0＝00000000 F0000000 E0000000 00000000
v1＝10000000 20000000 F0000000 30000000
```

これらの命令はMMI命令と呼ばれ、通常の命令と違って128ビットのデータを扱い、おもに画像や音楽の処理に使われる命令です。通常の命令は、計算結果により下位64ビットの値のみが変更されますが、これらの命令では上位64ビットも変更されます。また、MMI命令には単純な128ビット用の加算命令などは存在せず、多くの命令は32ビットや16ビットでブロックを区切って、各ブロックごとに並列に演算を実行。また、通常この命令を単純な値の大小比較に用いることはできません。なぜなら上の例のように各ブロックごとで大小関係が違う場合、異なるレジスタの値が格納されるからです。通常の64ビットのデータを扱う命令と組み合わせる場合には、下位64ビットに32ビット値を符号拡張した値を格納し、上位64ビットを0とすることで、32ビット値の最小値（最大値）を格納することができます。

さて、先ほど967fを検索した中でpminwという命令があるのはアドレス00288fecだけ〈写真3、4〉。ここが本当に最大値の比較処理になってるかレジスタの値を追ってみましょう。

```
00288fdc lui v0, $0098
00288fec ori v0, v0, $967f
00288ff0 daddu a3, zero, zero
00288ffc lw v1, $0000(a1)
00289000 addu v1, a0, v1
00289004 pminw v0, v0, v1
00289008 pmaxw v0, a3, v0
00289010 sw v0, $0000(a1)
```

pminwおよびpmaxwに使われるレジスタの値の処理のみを取り出したのが上記の命令です。まず、pminwに使われているv0とv1の値をサーチ。v0の下位32ビットにはアドレス00288fdcと00288fecで0098967fが格納され、また、32ビットめ〜63ビットめにはlui命令で00980000を符号拡張した値が入ります。00980000は正のため、これは0です。上位64ビットの値はこれらの命令では変更されません。

いっぽう、v1の下位64ビットにはアドレス002

MMI命令とは!?

マルチメディア命令の略。MMI命令を理解するうえで、まずは「通常の命令」から理解しておく必要がある。ここでいう通常の命令とは、64ビットMIPSⅢに準拠した命令のこと。MMI命令は、これらの命令に加えて、さらにマルチメディアアプリケーション向けに拡張するためにPS2に追加された命令のこと。PS2の汎用レジスタのサイズは128ビットであり、上位64ビットはMMI命令のみで使用されるのだ。128ビットレジスタはCPU CORE内にあるが、通常の命令セットもMMI命令セットもCPU CORE内にあるため、場所自体に違いはない。また、レジスタ内のアクセス箇所も特別、レジスタを下位64ビットに区切ってアクセスするというわけでもない。

```
0010c3a4 3c030098             lui    v1, $0098 (__00980000)
0010c3a8 3463967f             li     v1, $0098967f (__0098967f)
0010c3ac 28420009             slti   v0, v0, $0009
0010c3b0 0062200a             movz   a0, v1, v0
0010c3b4 11200003             beq    t1, zero, $0010c3c4 (+4▼__0010c3c4)
0010c3b8 ffa40010             sd     a0, $0010(sp)
```

〈写真3〉「967f」で最大値を検索したさいの該当箇所の1つ。最大値の処理とよく似ているが、よく見ると比較している値が違う。

```
00288fb4 240312d8             li     v1, $000012d8
00288fb8 3c02004a             lui    v0, $004a
00288fbc 24422800             li     v0, $004a2800
00288fc0 00831818             mult   v1, a0, v1
00288fc4 00431021             addu   v0, v0, v1
00288fc8 03e00008             jr     ra
00288fcc 8c420000             lw     v0, $0000(v0)
00288fd0 27bdfff0::           addiu  sp, sp, $fff0
00288fd4 3c03004a             lui    v1, $004a
00288fd8 ffbf0000             sd     ra, $0000(sp)
00288fdc 3c020098             lui    v0, $0098
00288fe0 8f8687bc             lw     a2, $87bc(gp)
00288fe4 240512d8             li     a1, $000012d8
00288fe8 24632800             addiu  v1, v1, $2800
00288fec 3442967f             ori    v0, v0, $967f
00288ff0 0000382d             daddu  a3, zero, zero
00288ff4 00c52818             mult   a1, a2, a1
00288ff8 00652821             addu   a1, v1, a1
00288ffc 8ca30000             lw     v1, $0000(a1)
00289000 00831821             addu   v1, a0, v1
00289004 704310e8             pminw  v0, v0, v1
00289008 70e210c8             pmaxw  v0, a3, v0
0028900c 0c0a23ec             jal    $00288fb0 (-23▲)
00289010 aca20000             sw     v0, $0000(a1)
00289014 0040282d             daddu  a1, v0, zero
00289018 2404001d             li     a0, $0000001d
0028901c 0000302d             daddu  a2, zero, zero
00289020 0000382d             daddu  a3, zero, zero
00289024 0000402d             daddu  t0, zero, zero
00289028 0c0d2088             jal    $00348220 (+195710▼)
0028902c 0000482d             daddu  t1, zero, zero
00289030 0c0a23ec             jal    $00288fb0 (-32▲)
00289034 00000000             nop
00289038 0040282d             daddu  a1, v0, zero
```

〈写真4〉候補の中でpminw命令を周辺に確認できるアドレス00288fec。このアドレス周辺の処理をたどっていこう。

●『FFⅦ　アドベントチルドレン』がバカ売れだとか。もう『FF』シリーズはムービーだけでいいのでは。（茨城県水戸市／ぶるまんてん）㊞ バカ売れといっても100万本には届かないわけですから。数百万本売るためにはジャンクションとかブリッツボールとかの要素は必須です。

88ffcでアドレスa1に格納された32ビット値を符号拡張した値が格納されます。v1は後にpminwでv0と比較されるため、a1にはガルドの格納されているアドレスが入っていると予測可能。

通常、ガルドは0以上のため、符号拡張した結果、32ビットめ〜63ビットめには0（正）が入るはずです〈写真5〉。さらにアドレス00289000でa0の値が加算されています。ガルドと加算されているということは、ここから戦闘時や物を売り買いしたときのガルドの増加量であると考察可能。したがって、pminwを実行した結果、下位64ビットに関しては0098967fと現在のガルドの小さいほうがv0に格納されることになります。これは、「9999999よりもガルドが大きければ、99999999に書き替える」という処理に相当するのです。

次に、pmaxwに使われているa3,v0の値をサーチ。a3はアドレス00288ff0で下位64ビットにzeroレジスタ2つの値を足した値が格納されますが、zeroレジスタはつねに0のため、これはa3の下位64ビットが0になることを意味します。

先ほどと同様、上位64ビットの値は変更されません。v0には先ほどのpminwを行った結果が格納されています。したがってこのpmaxw命令はガルドが負の値であれば0にするという処理に相当するのです。

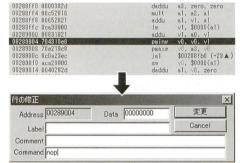
pminwとpmaxw命令後、アドレス00289010で計算されたガルドが書き込まれています。sw命令は32ビット値を書き込むので、上位64ビットの値に関係なく、ガルドの最大値と最小値をチェックした結果が書き込まれることになります。

それでは、実際にpminw命令を書き替えてみましょう。v0にはもともと最大値が格納されていて、現在のガルドが最大値より小さい場合は現在ガルドがv0に格納されるので、ここは単純にnop命令でツブすことにします〈写真6、7〉。

出てきたA0289004 00000000を暗号化してPS2用PARに入力してください。ガルドを入手すると最大になるはずです〈写真8〉。

これまでの最大値との比較処理は、比較・分岐・代入の3ステップが必要でしたが、MMI命令を使うと1ステップで済むことがわかりました。MMI命令にはこのほかにも32ビットごとの加算命令などもあります。

各ブロックの値の変化に注意してうまく使いこなせれば、コードを短くすることができるでしょう。

〈写真5〉ガルドはゲーム上の資金なのでマイナスになることはない。よって該当アドレスの符号拡張した結果は正になる。

〈写真6〉nop命令でツブす方法は通常の命令となんら変わりはない。該当するアドレスで右クリックし、「行の修正」ダイアログを起ち上げ、命令を「nop」に書き替えるだけだ。

A0289004 00000000
↓暗号化
9CBF132C 1456E7A5

〈写真7〉改造成功！　MMI命令を覚えれば改造の幅が広がるのはもちろん、コードの省略化も可能だ。

●『ニンテンドッグス』もいいけど、猫好きの僕のために『ニンテンキャッツ』の発売希望。（広島県広島市／するめ男）㊓猫だと散歩もできないし、名前を呼んでも近寄ってこないし…。致命的なのは『ニンテンドッグス』と違って、タイトルに語呂合わせの要素がないこと！

今月のターゲットは『夜明け前より瑠璃色な』(AUGUST)です。CGモードを全開にする改造を試みてみました。

CGモードを改造するためには、はじめにCGモードが使用できるところまでゲームを進める必要があります。CGモードで最低でも1枚のCGを見られる状態になるところまでゲームを進めたら、その時点でセーブをしてゲーム終了。

PCゲームのセーブデータファイルには名前(savなど)を見ただけで「それ」とわかるものもありますが、『夜明け前より瑠璃色な』のゲームフォルダを見たところ、それらしき名前のファイルはありません。つまり、フォルダのなかに複数あるファイルのなかからシステムセーブファイルを見つけ出さなければならないのですが、日付から推測したところ、それらしきものが見つかりました。試しに「gbi.gbd」というファイルをインストール直後のモノに差し替えてからゲームを再起動してみると、CGモードが消滅。どうやらこのファイルがフラグを保存しているようです。

セーブデータファイルさえ見つけてしまえば改造も簡単！ と言いたいところですが、この「gbi.gbd」に複雑な暗号が掛かっており、一筋縄ではいきません。そのため、新旧のファイルを交互に差し替えて再起動しながら、『STAND-Mx』でメモリの変化をサーチしてCGモードの管理フラグを探すという、少々面倒な手段を採ることにしました。

リスト形式でフラグを管理している場合

たいていのゲームではCGを見たかどうかのフラグを、見てなければ「00」、見ていたら「01」または「FF」などという形式で管理しています。それに対して、『夜明け前より瑠璃色な』では、一度見たCGはそのCGのファイル名をメモリ上のリストに追加していくという方式を取っており、〈写真1〉のようにアドレス480570hから32バイト間隔でCGファイル名がドンドン追加されていきます。

こういう場合はこのアドレスに全CGファイル名を自力で書かなくてはいけないことになりますが、そのためにはCGファイル名をアーカイブファイルから取得しなければならないし、さらにそ

〈写真1〉一度見たCGのファイル名を追記していくタイプのリストをメモリ上に発見。

〈写真2〉ファイル名を検索しているプログラムルーティンをブレイクポイント機能で発見。

●近所のゲーム屋がDVDを扱い始めてからというもの、ゲームよりもエロDVDを買う機会のほうが圧倒的に多くなった。(東京都中野区／パッシ)㊞それは店のせいでも君のせいでもない。エロDVDよりもおもしろいゲームを出せないメーカーのせいだ！ ということにしておきましょう。

れを１つ１つ記述していくという作業を行わなければなりません。そんな面倒な作業はやっていられないので、ここはリストをチェックしているプログラムルーティンをいじって騙すという方法をとることにしました。

リストを見るとアドレス487E30hに「hcg_010101」という、いかにもなファイル名が見つかったので、このアドレスにメモリエディタ上からリードブレイクポイントを仕掛けてみます（右クリックメニューよりブレイクポイントを設定するときに［SHIFT］キーを押しながら実行するとリードも対象になるブレイクポイントが設定できます）。

ゲームに戻ってCGモードのページを変更すると、ブレイクがかかり、『STAND-Mx』に制御が戻りました〈写真２〉。プログラムは42995Fhで停止しているので、ここでリストの判定を行っていることがわかります。

このルーティンを眺めると最後はレジスタeax＝1だとリスト上に探していたファイル名があったことに、eax＝0だとなかった扱いになることがわかったので、必ずeax＝1で終わるように改造してしまいます。もっとも手っ取り早い方法は

```
429962: jz 4299AAh
```

の部分を

```
429962: jz 4299A5h
```

に替えてしまうことのようなので、そのように書き替えてみたところ、CGモードも回想シーンもほぼ全開になりました。これをコード化すると以下のようになります。

【夜明け前より瑠璃色な】
「STAND-Mxコード」

```
#STAND-Mx_CODE_TEXT
#PROCESS= BGI

CGモード＆回想モード：

        429963=46-41

#END_CODE_TEXT
```

『STAND-Mx』の概要と入手方法

『STAND-Mx』はWindows Xp/2000/Me/98向けのメモリエディタをメインとしたゲーム改造ツールです。自分の目でゲームプログラムのメモリを覗きながら編集することで自由にデータを改変することが可能となります。http://non-standard.com/にて最新版のダウンロードとユーザーライセンス購入が可能です。ぜひ一度お越しください。

支払い方法：クレジットカード、@nifty iREGi、郵便振替、銀行振込
ユーザーライセンス料：2,500円（振込手数料別）

なお、この改造のみでは一部のキャラの立ちCGなどが埋まりませんでしたが、その辺りは先程のアドレスの付近に似たようなルーティンがあるので腕試しに改造にチャレンジしてみてはいかがでしょうか。

さきほどのプログラムルーティンにパッチを当ててみたところ、CGモードと回想モードが即座に埋まった。

●この間ファミコンの『ポートピア連続殺人事件』を買った。堀井さんにはひさしぶりにアドベンチャーゲームを作ってほしい。（千葉県市原市／りんりん）㊞その意見を堀井さんが真に受けて、『ドラクエ』をほっぽり出したらスクエニの社員が３分の１に…。おもしろそうですねぇ。

こんなに手軽でいーのかな？

GBAソフト開発教室

第８回：業界最速の吸い出し機を製作する

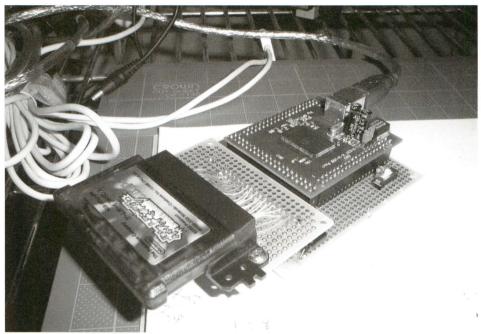
TeamKNOx織田 裕一（http://www.TeamKNOx.com/）

東京ゲームショウ2005に行ってきました。じつは今回初めて基調講演を聞いたのですが、話題の中心となった各ゲームメーカーの次世代機にはとても期待が持てそうです。筆者がとくに興味を覚えたのは任天堂の次世代機「レボリューション」。そのコントローラは未来を感じさせるのに十分な資質を備えていると言っていいでしょう〈写真１、２〉——たいていのゲーム機はPCの進化にともないエミュレートされる運命にありますが、それはある意味、コントローラが標準化されているせいでもあります。とりわけCPUパワーの小さいレボリューションは、次世代機のなかではエミュレートされる可能性がもっとも高いハード。このコントローラのように非標準のハードを紛れ込ませておけば、エミュレートされるのをあるていど防ぐことができるかもしれません。特殊カートリッジがなかなかエミュレートされないのと同じ理屈ですね。さてはたして、このコントローラでいったいどんなゲームがプレイできるのか、いまから楽しみです。

業界最速の吸い出し機

今回からはこれまでとはテーマを変えて、GBA用最速吸い出し機、「USB2GBA」＝“鬼吸い”を製作していきます〈写真３〉。かつて筆者が製作した「タコ吸い2003」から２年が経過したわけですが、吸い出し機を新規に開発するということは、アドレスバスやデータバスなどについて深く知識を蓄えなければならないので、コンピュータの原理を理解するのに最適と言えるでしょう。とくにエミュレータを利用することができる昨今では、吸い出したデータをすぐに検証することだって可能。試作・実験・フィードバック、また試作という過程を経

〈写真１、２〉基調講演で発表された任天堂の次世代機「レボリューション」のコントローラ。ニンテンドーDSもそうだったが、新しいゲームの楽しみ方を予感させる機能とデザイン。任天堂HPより。

●ナムコがハードを出すという話はどうなったのでしょうか？（神奈川県川崎市／ひろたけ）㊧そんな話もありましたねえ…。『パックマン』とか『ゼビウス』の時代だったら天下を取れたかもしれないけど、『テイルズ』専用ハードじゃバーチャルボーイにも負けるのでは？

〈写真3〉TeamKNOxの長期にわたる研究成果の賜物、「USB2GBA」。すなわちこれが“鬼吸い”だ。

て、成果物が少しずつ完成に近づいてゆくのです。ちなみに鬼吸いの吸い出し速度は現在、筆者のPC環境において、おおむねコンスタントに10Mバイト強／秒を達成しています〈写真4〉。

〈写真4〉高速吸い出しは当初不安定であったが、最近ではコンスタントに10Mバイト／秒を叩き出せるようになった。限界値はいったいどのあたりになるのか。

“タコ吸い”が原動力

いわゆる“タコ吸い”は、ファミコンゲームの吸い出しシステムとしてつとに有名ですが、これについてインターネットではまとまった情報を見つけることはできません——“タコ吸い”は、筆者がまだリアル厨房だったころにゲームラボの前身「バックアップ活用テクニック」に載っていたもので、これを読んで筆者自身、「凄いなー」と感嘆した覚えがあります〈写真5〉。そしてこの経験がのちに“タコ吸い”を、自分自身で「タコ吸い2003」として復活させる原動力となったのです〈写真6、7〉。

Part〈5〉
極秘テクニック
TENTACLES
ファミコンGAMEバックアップ法“タコの吸い出し”

MSXのカートリッジのバックアップはパート①でも紹介しましたが、今回は、MSXができるのならファミコンもということでファミコンのROMカセットをバックアップしてみることにしました。

ファミコンはPC88の周辺機器だ

ファミコンは、それ自体パソコンのようなモニタやBASICなどの言語を持っていないわけですから、MSXのようにバックアップす

タコの吸い出し基板

ROMカセットの内容を吸っちゃおうというのは良いのですが、データをやり取りするための出入口がありません。

一昔前のワンボード・マイコンでは、グラフィック機能を持っていなかったため、マイコンで何かを動かすことが一般的でした。そのためにデータをやり取りするための入出力ポートが当然のように付いていたのです。

〈写真5〉「バッ活 Part 2」に掲載された“タコ吸い”の記事。すべてはここが始まりだった。

“鬼吸い”開発の背景

さてTeamKNOxのUSB関連開発ネタとしてはすでに、USB1.1のテクノロジーを利用した「ULA」があるのはご存じのとおり。これはさまざまなと

●セガとチュンソフトが業務提携するとか。両社とも商売が上手な会社ではないですよね…。（福岡県北九州市／もりくん）㊞チュンソフトのゲームをセガの流通で扱うってことなので、商売のうまい下手はそれほど影響ないのでは。㊞的には新ハード希望ですけど（無責任）。

ころで紹介＆利用されています（一部には、TeamKNOxで開発したことを告げずにネット上で販売している不逞な輩もいる）。USB1.1と来れば、次は2.0になるのが自然な流れ。しかし問題は「USB2.0でどのようなシステムを組むか」ということです。あまりに汎用的なシステムではやりたいことがはっきりしないし、逆にあまりに特定の分野に偏っては大多数の人になかなか受け入れてもらえません——TeamKNOxの“芸風”はモバイル端末のプログラミングとそれに付随する電子工作や各種治具の開発なので、USB2.0になってもその路線を踏襲することにしました。とくにULAでネックとなっていたのはカートリッジの吸い出し速度。たしかに実験的なシステムではありましたが、その遅さは明白でしょう〈第１表〉。

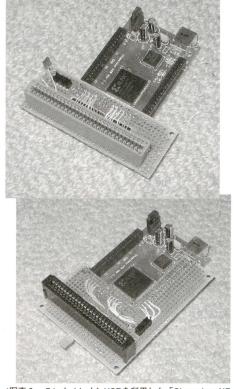
ULAはいまから見るとけっこう痛いプログラミングなのですが、それにしてもひどく遅すぎといった観が否めません。後発のブートケーブル（BTU）とくらべると、ほぼひと桁遅い環境になっています。これを、もうナントカしたかったわけです。

開発が実現するまで

USB2.0でGBAカートリッジ読み出しシステムを構築するわけですが、ハードウェアは、後述するアクセス方法を参考に読み出しの方向性を定めました——USB2.0については文献によってその読み出し方をおおよそ掴んでいたので、FX2チップのGPIFを利用してコントロールラインから/RD信号を駆動することに決定。とはいえ実際のファームウェアを制作するには技量が足らず、内心開発をあきらめかけていました。

FX2などEZ-USBのファームウェアの推奨開発環境は基本的に、Keil 8051の開発システム。サンプルアプリケーションもすべてこのシステムで記述されています。ただしこれは商用コンパイラのシステムなので、もちろん値段もそれなり…。そこでSDCCなどフリーのコンパイラを利用すること

〈第１表〉吸い出し速度の比較

吸い出しツール名	所要時間	転送速度
PLA	22分02秒	0.024［Mバイト／秒］
ULA	20分17秒	0.026［Mバイト／秒］
BTU	2分29秒	0.214［Mバイト／秒］
ULA-FX	5分20秒	0.086［Mバイト／秒］

〈写真６、７〉カメレオンUSBを利用した「ChameleonNES」（上）と「ChameleonSNES」（下）。これらが“タコ吸い2003”だ（詳細は2003年６月号参照）。

とが考えられますが、KeilとSDCCでは記述方法に大きな違いがあるため、そのままコンパイルすることはできません。USBはPCと連動するシステムのためPCとのやりとりの部分が多く、結局この部分を一から理解してスクラッチから記述していくにはかなりの力量が要求されるという結論に達しました（少なくとも筆者にはできなかった）。

そんな失意のおりインターネット上で発見したのが、このシステムに含まれるFX2の部分。これのおかげで、いくつか動作に不具合はあるもののSDCCで動作させることが可能になりました。しかしこの時点ですら、じつは最速吸い出しを可能にするためのGPIFの理解はほとんど進んでいなかったのです——そうしてほとんど忘れ去られていたさなか、TeamKNOxのフォーラムが立ち上がりました。TeamKNOxの活動は現在多岐に渡ってい

●松下から出る頑丈なノートパソコン「タフブック」がどれくらいタフなのか知りたい。（東京都中野区／足軽）㊋松下のサイト（http://panasonic.biz/pc/prod/note/toughbook/）の動画がわかりやすいです。車が大破して人が死にそうなのに「それでもデータは守られた」って…。

鬼吸いクロニクル 第1回

これが記念すべき“鬼吸い”の初号機。GB用コネクタを流用するさいは、ヤスリなどで削ってサイズを調整しなければならない。

“鬼吸い”は現在３号機まで完成している。左の初号機ではGB用コネクタを流用したのでGBAカートリッジとはうまく嵌合せず、サイズ調整を図ってはみたもののコネクタの削りが甘かったためか接触不良が発生してデータの読み出しができなかった。２号機とともにポート／GPIF切り替えのためのジャンパセレクトがあるが、その後の調整によって正しく読み取れるようになった。

また発売間もないGBmだが、筆者も入手してXRCに接続。とくに問題なく動作することを確認した。GBmは軽量・小型なのでよりロボット向きと言える。ただしXRCに接続すると電源スイッチが操作しづらくなるので注意が必要だ。

て、問い合わせのメールもたくさんいただきますが、これにはさまざまな人たちと共有したほうがいい情報も数多く含まれています。そのような有益な情報を共有する場としてフォーラムを設立したのです。これが功を奏しました。ここの電子工作フォーラムに、FX2のファームに詳しい人が現れたのです。このような経緯で、今回のプロジェクトがやっとシステムレベルで実現することになりました。

動作原理について

カートリッジのROMへのアクセス方法は、個人によるGBA研究サイト（http://members.at.infoseek.co.jp/acer/gb/romcap.html）を参考にさせていただきました〈写真８〉。すなわちアドレスをセットしたらまず、/CSを下げてラッチ。その後は/RDを上げ下げすることによってデータバスに現れるデータを取り込んでいく――つまりこれを高速で行うのが、“鬼吸い”で利用しているUSB2.0チップFX2のGPIFなのです〈写真９〉。ここらへんの詳細については次回以降、順次説明していきます。

さて次回は、吸い出しの「理論限界値」についてです。お楽しみに!!

〈写真８〉GBAのROMの動作タイミング。

〈写真９〉左がMINI FX2（56ピンFX2チップ）、右がFX2 USB2.0（128ピンFX2チップ）。いずれもオプティマイズ（http://optimize.ath.cx/）で販売されている。

◎謝辞
EZ-USB FX2基板を無償供与していただいたオプティマイズ氏に感謝します。

●参考文献＆URL

「Interface 2003／４」（ＣＱ出版社）
「minimum vessel」
（http://members.at.infoseek.co.jp/acer/）

●中国では３時間以上続けるとレベルが上がらなくなるオンラインゲームのプログラムを導入するとか。中国でもゲーム中毒は問題になっているらしい。（群馬県藤岡市／ぴんく）㊎そうなっても中毒者は制限のないほかのオンラインゲームに移行するだけかと…。効果は疑問ですね。

格安DVD-RAMドライブを発見！

便利な「DVDレコーダ」が各社から次々と発売され、機能・性能・価格と熱く語られる時代になって久しいが、みなさんの手元のDVDレコーダは健康な体を維持しているだろうか。買ったはいいものの、特定のメディアとの相性が悪かったり、「メディアに書き込めない」などの持病を抱えた機体に困っていないだろうか。

筆者が手持ちのDVDレコーダの書き込み品質がイマイチだと悩んでいたお盆前の夏、アキバで〈写真１〉のような派手なPOP広告が目に飛び込んできた。

組み込み向けの部品が流出したと思われるドライブが処分価格で放出されているのだ。「SW-9572-E」という名前の松下製DVD-RAMドライブが新品で1,980円である〈写真２〉。ツクモ本店や、その他の全国の店舗で取り扱われ、原稿執筆時である10月初旬現在もいまだに一部店舗で取り扱われている。

詳しく見てみると、フロントベゼルは最初から取り付けられていないし、取り出しボタンもなく、LEDもない。当然、動作保証もない。出所がワケ有りだと容易に想像できるが、カートリッジ付きDVD-RAMに対応し、しかも松下製の新品ドライブである。松下製ドライブは書き込み品質に定評があるので、腐っても鯛。数量も全国に潤沢に出回っているようなので調査をする価値があると判断し、すぐさまゲットした。

購入後、PCに接続。デバイスマネージャでは「MATSHITA DVD-RAM DMR-E100」と認識、ありゃりゃ…某メーカーのDVDレコーダの見慣れた型番が出てしまったが、まぁ気にしないことにしておこう〈写真３〉。

さて、通常どおりPCで使いたいが、イジェクトスイッチがないので、マイコンピュータより右クリックをして「イジェクト」をし、トレイを出す。メディアを入れてトレイを手で押して閉めたが、残念ながらメディアを認識しない。そこで試したのが『おぷくろ２』という大変便利なフリーソフト〈写真４〉。ドライブの開閉を行うためだけのシンプルなソフトだが、これで開閉操作をしたところ、きちんとメディアをリードすることができた。

〈写真１〉あやしさ満点のPOP。この表現からもワケありな商品であることがうかがえる。

〈写真２〉「SW-9572-E」という名の松下製ドライブ。フロントベゼルやLEDなど、通常のPC用ドライブならあるべきものが見当たらない。

〈写真３〉「デバイスマネージャ」で出てきた「MATSHITA DVD-RAM DMR-E100」って、「デ●ーガ」のドライブと同じ!?

〈写真４〉『おぷくろ２』（HAMA氏作）は、「WebISLE！」（http://hama-soft.hp.infoseek.co.jp/）で入手可能。シンプルな操作でトレイの開閉が行える。

●杉村太蔵議員みたいなのはどうなのでしょうか？（新潟県新潟市／すずき）㊎あの程度の天然発言をする人ならクラスに１人くらいはいそうなもんですけどね。で、そんなクラスに１人の人間に国政を任せられるかというと、やっぱり違う人に任せたいと思ってしまうわけで。

ただし、このドライブ（SW-9572-E）は、DVDレコーダに取り付けられる予定で製造されたため、残念ながらCD-R、CD-RW、DVD-RWを使用できないようにデチューン（牙抜き）されている。もともとはたくさんのメディアに対応していたのだが〈第1表参照〉、使えるのはDVD-RAMとDVD-Rのみ。さらにPCを介してのファームアップは現状では不可。したがって、このドライブをPCで使うことはあまりオイシイ使いかたとはいえないだろう。

この中途半端なドライブを最大限に生かす方法は、やはり「DVDレコーダへ換装」である！

〈第1表〉SW-9572-Eのもともとのスペック

SW-9572-Eのもともとのスペック
3X Speed DVD-RAM Writing
4X Speed DVD-R Writing
1X Speed DVD-RW Writing
12X Speed CD-R Writing
8X Speed CD-RW Writing
32X Speed CD-ROM Reading
12X Speed DVD-ROM Reading
Buffer Under Run Protection
DVD MULTI Read /Write support
DMA66 support

最新DVDレコーダは汎用部品の塊！

家電製品として生産されているDVDレコーダの内部部品は、特殊な部品で製作されていると思われがちだが、じつはPC用の汎用部品に少々の加工を施した部品を寄せ集めている場合が多い。そのほうが開発コストが安く済むからだ。

今回松下製SW-9572-Eを移植させようと思うDVDレコーダ「東芝RD-XS43」は、250GバイトのHDDを搭載したダブルチューナー仕様のDVDレコーダである〈写真5〉。本体には便利な機能が多数あるが、残念ながら肝心な機能である「DVDへの書き出し性能」がイマイチなのだ。東芝製のDVDドライブ（SD-W3002）は、記録メディアをシビアに選び、書き込み特性もバラツキが多いことで有名。筆者の手元でも、特定のメディアをマウントできない事例がいくつかあった。

〈写真5〉今回ドライブを換装する東芝RD-XS43。昨年8月に登場し、250GバイトのHDDを搭載。現在の市場価格は10～12万円ほど。

松下製ドライブに換装することによって、この悩みが解消されるであろうか？　それでは、さっそく実作業に取りかかろう。ここでは、

①既存のドライブを取り出し
②松下製ドライブに換装
③動作確認をする

というステップで進める。

1 DVDレコーダから旧ドライブ取り出す

①DVDレコーダ内部の確認

ドライバーを使って東芝RD-XS43のガワを外す。本体内部には、Maxtor製HDDと東芝製DVDマルチドライブが入っている。このDVDマルチドライブを取り出すのだ。

②DVDドライブの確認

ドライブの背面を見てみると、フレキシブルケーブルで接続された特殊なコネクタに見えるが、じつは、普通の40ピンのATAPIコネクタであることがわかる。

③フレキケーブルを剥がす

フレキシブルケーブルは、本体のいたるところにテープで貼られて（固定されて）いるので、切断しないように注意しながら剥がしていこう。

④ドライブの取り出し

フレキシブルケーブルをすべて剥いだらドライブを取り出す。なお、ドライブ側面のミリネジを外せば、もとのドライブを取り外せる。取り付けは逆の手順で行えばOK。

2 松下製のドライブへ換装

①ドライブの取り付け

旧ドライブと同じ状態で松下製ドライブを取り付けて本体に戻す。

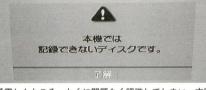
②取り付け完了

違和感なく、元のフレームに収められた。ネジの位置からトレイの出具合まで、すべてピッタリ！

3 動作確認

①仮置きチェック

動くかどうか心配な場合は、このように仮置きすれば、すぐに動作チェックできるし、分解の手間もいらない。

②DVD-RAMの読み込み不良…

通電したところ、とくに問題なく認識してしまい、市販のDVD-Videoが再生できた。…と思っていたら、残念ながら挿入したDVD-RAMメディアを認識しない場合があることに気づいた。

しかし、すぐにDVD-RAM読み込み不良の原因が判明。どうやらファームウェアの違いを本体のプログラムが吸収できないようである。これを解決するコツは、ネットでの識者が編み出した手法によると「イジェクトボタンをダブルクリックすると認識する」とのこと。さっそく実践だ。

③ダブルクリックして起動

DVD-RAMメディアを入れた後、ダブルクリック！　すると、元気よくメディアが回り出し、きちんとDVD-RAMとして認識された。

今回の改造の効能とまとめ

この改造をすることで、いままで東芝ドライブでは使えなかった銘柄のメディアが使用できるようになり、メディアの認識時間や書き込み速度も改善し、気持ちよく操作できるようになった。DVD-RWが使用できなくなったという難点はあるが、メディア認識率の向上など、それ以上の副効用がありがたい。

なお、今回の改造は「RD-XS43」に限って成功したものであり、ほかのモデルやメーカーではうまくいかない場合もあるので気をつけていただきたい。買ってから数年したのち、「メディアに書き込めない」などの持病を抱えた機体を持っている場合、イチかバチかで交換してみると改善するかもしれない。

次回以降も、DVDレコーダに関する修理やチューン内容をお送りするのでお楽しみに。

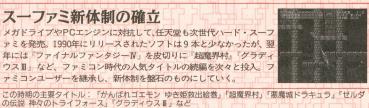
●ワンダースワンが300円で売られていたので思わず買いそうになったけど、ぐっと堪えました。ワンダースワンのおすすめソフトってありますか？（千葉県市原市／ミミオ）㊞『FFⅣ』なんていかが？　ただし、問題はいまどきどこで手に入れられるのかということですね。

第2特集
1990年代—ボクらの部屋には灰色の16ビットマシンがあった。
あれから10数年の時を経て いまふたたび……
スーファミ・
リローデッド
Nintendo
開発技術も業界の規模も現在とはまったく違う。
しかし、発売前にこれほどゲーマーから期待された
ゲーム機はないだろう。
ファミコンによってゲームの楽しさを知ったボクたちが
みずから求めることを知ったころに投げ込まれた灰色の宝箱。
誕生から15年が経ったいま、
もう一度この偉大なるハードを振り返ろう。
Text by
だてぃ／冨島宏樹
CONTENTS
スーファミ10余年の軌跡……178
スーファミソフト厳選レビュー……180
そのとき歴史が止まった……188
ピョコタン×ジャンクハンター吉田×冨島宏樹
ボクらが過ごしたスーファミ時代……192

誕生から末期まで……
スーファミ10余年の軌跡

ファミコンブームがひと段落したころ、業界に新たな風を吹き込むために投入されたスーパーファミコン（以下スーファミ）。ここでは、その新ハードが生まれ、そして市場から消え去るまでの全道のりを追ってみよう。

黎明期 1990〜1991
スーファミ新体制の確立

メガドライブやPCエンジンに対抗して、任天堂も次世代ハード・スーファミを発売。1990年にリリースされたソフトは9本と少なかったが、翌年には『ファイナルファンタジーⅣ』を皮切りに『超魔界村』『グラディウスⅢ』など、ファミコン時代の人気タイトルの続編を次々と投入。ファミコンユーザーを継承し、新体制を盤石のものにしていく。

ボタンの増加に伴い、プレイ操作の幅も一気に広がった（写真は『悪魔城ドラキュラ』）。

この時期の主要タイトル：『がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻』『超魔界村』『悪魔城ドラキュラ』『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』『グラディウスⅢ』など

成長期 1992〜1993
RPG時代の幕開け

累計出荷台数700万台を突破したスーファミ。この時期からサードパーティも続々と参入し、多くの名作が生み出される。とくに『ロマンシング サ・ガ』や『ガイア幻想紀』など、新機軸となるオリジナルRPGの台頭には注目が集まった。1993年には、他社から次世代ハードの開発がアナウンスされるが、この時点で任天堂の牙城は揺るぎないものに。

創意工夫を凝らした名作RPGが次々にリリースされていった（写真は『ガイア幻想紀』）。

この時期の主要タイトル：『真・女神転生』『重装機兵ヴァルケン』『ロマンシング サ・ガ』『メタルマックス2』『聖剣伝説2』『ガイア幻想紀』『す〜ぱ〜ぷよぷよ』など

成熟期 1994〜1995
スーファミバブル全盛期

プレイステーション（以下プレステ）やセガサターンといった32ビットマシンがリリースされるなか、わが道を歩む任天堂。この時期には定価が10,000円を超えるソフトも目立つようになった。CD-ROMを媒体とする次世代ハード用ソフトの価格はその半分程度だったが、スーファミにはまだ、そんなマイナスポイントを補って余りある勢いがあった。

この時代におけるグラフィック技術の進歩には目を見張るものがあった（写真は『餓狼伝説SPECIAL』）。

この時期の主要タイトル：『スーパーメトロイド』『餓狼伝説SPECIAL』『タクティクスオウガ』『スーパードンキーコング2』『デア ラングリッサー』『魔神転生』『ダービースタリオンⅡ』など

衰退期 1996
次世代ハードの台頭

スーファミの人気に陰りが見え始めたころ、任天堂は後継機となる64ビットマシン・Nintendo64をリリース。このあおりを受けて、スーファミ向け新作ソフトのリリースはどんどん減っていった。けっきょく旧世代のハードという位置づけになってしまったスーファミは、その本体価格を定価25,000円から9,800円にまで値下げする。

この時期に発売されたタイトルは、のちにプレミアソフトと呼ばれる作品が多い（写真は『スーパーロボット大戦外伝 魔装機神』）。

この時期の主要タイトル：『バハムートラグーン』『カオスシード 風水回廊記』『スーパーロボット大戦外伝 魔装機神』『ルドラの秘宝』『牧場物語』『ストリートファイターZERO2』など

終焉期 1997〜
時代の終わり

時代の主流は完全に次世代ハード。任天堂を中心とするごく少数のメーカーが細々とソフト開発を続けていたが、それも2000年11月に発売された『メタルスレイダーグローリー』を最後にストップ。2002年には、ニンテンドーパワーによるROM書き替えサービスも終了した（任天堂本社でのみサービスを継続）。さらに翌年、本体の生産中止が告知される。

ユーザーにほとんど認知されていないマイナー作品が非常に多い（写真は『ロックマン&フォルテ』）。

この時期の主要タイトル：『ロックマン&フォルテ』『レッキングクルー'98』『ミニ四駆レッツ&ゴー!! POWER WGP2』『星のカービィ3』など

●頼む！　ドリキャスで「MELTY BLOOD」を最後に出してくれ！　お願い、エコールの社長様！（神奈川県伊勢原市／チョ〜さん）　編 今年ももう終わりそうですが、2005年にドリキャスで登場した新作ソフトは3本ですからね。エコール真鍋氏が熱狂的セガマニアということにすべてを託そう！

	スーファミの歴史	その他のゲームハード&ソフトの動き
1990年	11/21 スーファミ発売	2/11 ファミコンで「ドラクエⅣ」発売
	11/21 対応ソフト第1弾「スーパーマリオワールド」「F-ZERO」発売	4/26 SNK NEO・GEO発売
	12/1 サードパーティ製ソフト第1弾「ボンバザル」発売	4/27 ファミコンで「FFⅢ」発売
		10/6 セガ ゲームギア発売
1991年	7/19 スーファミ初の大作RPG「FF Ⅳ」発売	12/12 セガ MEGA-CD発売
	9/15 スーファミ初の10,000円超えタイトル「スーパー三國志Ⅱ」発売	12/13 GB最後の『サガ』シリーズ『SaGa3 時空の覇者』発売
1992年	1/11 高橋名人シリーズ『高橋名人の大冒険島』発売	3/14 ファミコンで「ファイアーエムブレム外伝」発売
	3/7 業界初のサウンドノベル「弟切草」発売	
	6/10 スーファミ初の16Mビットタイトル「ストリートファイターⅡ」発売	
	7/14 マウス付属のペイントツール「マリオペイント」発売	
	8/7 「スーパー桃太郎電鉄Ⅱ」発売。以後、多人数プレイ対応ソフトが続々登場	
	8/27 「スーパーマリオカート」発売	3/26 PCエンジンSCD対応「天外魔境Ⅱ」発売
	9/27 「ドラクエⅤ 天空の花嫁」発売	
	12/6 「FF Ⅴ」発売	
1993年	2/21 本格派ポリゴンSTG「スターフォックス」発売	4/23 セガ メガドライブ2発売
	3/12 『オウガバトルサーガ』シリーズ第1弾「伝説のオウガバトル」発売	
	4/3 カプコンオリジナルRPGシリーズ第1弾「ブレスオブファイア 竜の戦士」発売	
	4/28 多人数対戦機能を搭載した「スーパーボンバーマン」発売	
	5/14 バーコードスキャン専用機対応「バーコードバトラー戦記」発売	
	6/12 光線銃の正統なる後継機器「スペースバズーカ」発売	8月 LDメディアマシン・レーザーアクティブ対応「PCエンジンLD-ROM2 パック」「メガLD パック」発売
	7/11 初めて20Mビットの容量に到達したソフト「ストリートファイターⅡターボ」発売	
	7/23 スーファミ初のスパロボシリーズ「第3次スーパーロボット大戦」発売	
	7/30 任天堂公認の脱衣麻雀「美少女雀士スーチーパイ」発売	12/1 ニューファミコン発売
	8/27 任天堂が誇るダーティーヒーロー・ワリオ様登場「マリオとワリオ」発売	
	12/18 リメイク『ドラクエ』シリーズ第1弾「ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ」発売	
1994年	1/21 「ファイアーエムブレム 紋章の謎」発売。ROMカートリッジが24Mビット標準時代へ	3/20 松下電器 3DO REAL発売
	4/2 「FF Ⅵ」発売	6/24 ファミコン最後のソフト「高橋名人の冒険島Ⅳ」発売
	6/14 ゲームボーイコンバーター「スーパーゲームボーイ」発売	9/9 SNK NEO・GEO-CD発売
	6/25 「スーパーストリートファイターⅡ」発売。ROMカートリッジが32Mビットの大台へ	11/11 松下電器 3DO REALⅡ発売
	8/27 前作から約5年「MOTHER2 ギーグの逆襲」発売	11/18 3DOで「スーパーストリートファイター2X」発売
	9/2 有名漫画家を多数起用した豪華RPG「ライブ・ア・ライブ」発売	11/22 セガ セガサターン発売
	9/23 コンシューマー初の女性向け恋愛SLG「アンジェリーク」発売	12/3 SCE プレステ発売
	10/14 食品業界タイアップ作品「UFO仮面 ヤキソバン ケストラーの黒い陰謀」発売	12/8 ATARI ジャガー発売
	11/11 『ウイイレ』シリーズの前身『実況ワールドサッカー PERFECT ELEVEN』発売	12/23 NEC PC-FX発売
1995年	3/11 スーファミ史上最大の超大作RPG「クロノ・トリガー」発売	7/21 バーチャルボーイ発売
	3/25 連作アドベンチャー「エミット vol.1~vol.3」同時発売	
	3/31 『ツクール』シリーズがスーファミに! 「RPGツクール SUPER DANTE」発売	
	4/23 衛星通信によるデータ配信サービス・サテラビュー開始	
	5/26 レトロゲーム詰め合わせのハシリ「ニチブツ アーケードクラシックス」発売	
	7/21 アダルトゲーム原作タイトルが登場! 「スーパーヴァリアブル・ジオ」発売	12/1 セガサターンで「バーチャファイター2」発売
	9/14 ホラーアクションのパイオニア「クロックタワー」発売	
	12/9 天空三部作完結編「ドラクエⅥ 幻の大地」発売	
	12/15 「テイルズ オブ ファンタジア」発売。ROMカートリッジが48Mビットに到達	
	12/22 ROMカートリッジ内にタイマーを搭載したRPG「天外魔境ZERO」発売	
1996年	2/9 恋愛SLGの金字塔「ときめきメモリアル~伝説の樹の下で~」発売	2/27 GBで「ポケットモンスター」発売
	2/23 スクウェアの新規路線RPG「ガンハザード」発売	
	3/8 4人同時対戦を実現した「す~ぱ~ぷよぷよ通 リミックス」発売	3/22 バンダイ 家庭用MacOS互換機ピピン@発売
	3/9 任天堂とスクウェアが夢のコラボレーション「スーパーマリオRPG」発売	3/22 メガドライブ正規タイトル最後の作品「魔導物語Ⅰ」発売
	4月 電話回線を利用した通信対戦システムXBANDサービス開始	
	5/14 『FE』新シリーズ第1弾「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」発売	
	6/28 バンダイ「スーファミターボ」発売	
	8月 スーファミの本体価格が9,800円に	6/23 スーファミの後継機Nintendo64発売
	12/6 「ドラクエⅢ そして伝説へ…」発売	
1997年	9月 XBANDサービス終了	1/31 プレステで「FFⅦ」発売
	11月 ゲーム書き替えシステム・ニンテンドーパワーサービス開始	エニックス「ドラクエⅦ」をプレステで発売すると発表
1998年	1/30 スーパーゲームボーイ2発売	10/21 ゲームボーイカラー発売
	3/27 スーパーファミコン ジュニア発売	11/27 セガ ドリームキャスト発売
1999年	9/1 「ファイアーエムブレム トラキア776」書き替えサービス開始	2/11 プレステで「FFⅧ」発売
		3/4 バンダイ ワンダースワン発売
2000年	6/30 サテラビューの衛星放送終了	3/4 SCE プレステ2発売
	11/29 「メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット プリライト版」発売	7/7 プレステで「FFⅨ」発売
		8/26 プレステで「ドラクエⅦ」発売

●自分よりピョコタンのほうが年下だったなんて。年上だと思ってた。(神奈川県横浜市/クロ) ㊞来年デビュー10周年の中堅作家(!?)なので、そう思えるのもしかたないかも。ちなみにデビュー作は「ボンバーマン4コママンガ」。アムラーが席巻していた1996年の作品でした。

名作からキワモノゲームまで…

スーファミソフト厳選レビュー

任天堂中興の祖と称されることも多いスーファミ。発売されたソフトの数も非公式タイトルを含めると、じつに1,500本を超えると言われている。ここでは、それらの作品のなかでもとくに際立った特徴を持つソフトを厳選し、紹介していこう。

スーファミ用ソフト第１弾はやっぱりマリオ

スーパーマリオワールド

1990年11月21日発売／任天堂／ACT／発売時価格：8,000円

スーファミと同時にリリースされたソフトはたったの２本。そのうちの１本がこの『スーパーマリオワールド』だった。このゲームは、アイテムのストックやフィールドマップ上での移動など、基本システムは前作にあたる『マリオ３』とほぼ同じだが、１点だけ大きな新要素が加わっている。それは、新たなサポートキャラクター・ヨッシーが出現すること。己のカラダひとつで戦い続けてきたマリオに、心強い味方が誕生したのだ！　こうして華々しいデビューを飾った緑の恐竜は、のちに単体で主役を務めるほど絶大な人気を獲得していく。

クッパ一族が溶岩の海へ叩き落とされるのも、これまた宿命と言えるだろう。

スーファミ初の超大作RPG

ファイナルファンタジーⅣ

1991年７月19発売／スクウェア／RPG／発売時価格：8,800円

スーファミ発売後『ガデュリン』『ドラッケン』などの微妙な作品で欲求を抑えていたRPGファンにとって『FFⅣ』は待ちに待った豪華料理だった。擬似3Dで描かれたフィールドを飛空挺が駆けるオープニングからして、壮大な物語を予感させるに十分。いったんゲームを始めると、怒濤(どとう)のように展開するイベントに翻弄されながらも、全神経を集中させて画面を見つめたものだ。また、スクウェアはこの作品ではじめて「攻撃までの待ち時間」の概念を取り入れた半リアルタイムバトルを採用。この斬新な戦闘方法とともにRPGの新時代が始まった。

主人公がダークな暗黒騎士だという設定も、RPG＝勇者だったこの時代には新鮮だった。

●桜井ひかるさんのゲームはおもしろいですね。（北海道登別市／マリモ魂）　編は「SUGAR STAR」（http://sgst.hp.infoseek.co.jp/）で入手できる『箱の中のネコ』がお気に入り。桜井さんの作品がきっかけとなりゲーム開発を始めた人も多いそうなので、もっと盛り上がってくるといいなあ。

あの高橋名人がスーファミに見参！

高橋名人の大冒険島

1992月１月11日発売／ハドソン／ACT／発売時価格：8,500円

スーファミでのシリーズ初タイトルということで、新ハード特有の拡大、縮小、回転機能（演出）にこだわった1本。だからといって、ゲーム開始と同時に高橋名人が回転しながら画面前方へと迫ってくるデモは…。しかも、ほかに目新しい部分は少なく、名人が石斧を投げたりスケボーに乗ったりする点もこれまでの作品と同じ。時間の経過とともにお腹が減っていくシステムまでしっかり踏襲されている。これといって突出したところもなく、名人ブームも下火となっていた当時、いったいどれほどの勝算があって発売したのかはいまだに不明。

ハイジャンプやブーメランの登場など、若干の新要素もあるにはあった…。

バグの多さNo.1！　だからこそ愛された

ロマンシング サ・ガ

1992年１月28日発売／スクウェア／RPG／発売時価格：9,500円

重大なバグがあるゲームは、世のなかに腐るほど存在するが、それさえも新たな遊びかたとして受け入れられた作品がある。それが『ロマサガ』だ。イベントの順番や仲間の加入が自由な「フリーシナリオシステム」においては、イベントを発生させるかどうかでさえプレイヤー次第。あらゆる行動が取れるぶん、ゲームバランスを崩壊させるようなバグも無数に発見された。「同じキャラを数人仲間にできる」「海を歩き回れる」「戦わずともボスが消え去る…」。刺激的なバグの数々は、ゲームの枠組みに捉われない究極の自由を生み出したのだ。

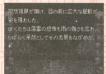
プレイ時間と戦闘回数で発生イベントが変わる。何もせずラストダンジョンに行くことすら可能！

サウンドノベルという新ジャンルへの試み

弟切草

1992年３月７日発売／チュンソフト／ADV／発売時価格：8,800円

業界初のサウンドノベルとして注目を集めたこのタイトル。選択肢によってエンディングが分岐するマルチシナリオも当時としては珍しく、その完成度は高かった。また、一定回数のエンディングを見たあとに出現する「ピンクのしおり」では、ちょっとエッチなアナザーストーリーが楽しめるなど、ユーザーにヤリ込み要素もバッチリ提供。みごとな手の込みようで、ゲーマーたちを唸らせた。この作品以降、それまで開発部隊として裏方に徹していたチュンソフトは表舞台に登場。自社ブランドで数々の名作を生み出していくことになる。

バックログ機能もバッチリ搭載。しかし当時は、一画面前のテキストにまでしか戻れなかった。

●PS３が発売しても数年後には小型廉価版が出ているのでは？（神奈川県相模原市／心闇）　㊞薄型PS２の登場までに要した期間が４年。チップの性能などから考えてもPS３はもう少し時間がかかるかも。ちなみに今年初代の３分の２の大きさのたまごっちが９年ぶりに登場してたって知ってた？

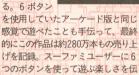
初めて6つのボタンを活用！

ストリートファイターⅡ

1992年6月10日発売／カプコン／格闘ACT／発売時価格：9,800円

言わずと知れた格闘ゲームのパイオニア『ストリートファイター』シリーズ。街のゲームセンターには、このゲームを遊ぶための行列ができるほどで、家庭用ゲーム機への移植を望む声も多かった。そんななか、カプコンが移植先に選んだのはスーファミ。当時、業界のフラッグシップ機だったことを考えると当然の結果ともいえる。6ボタンを使用していたアーケード版と同じ感覚で遊べたことも手伝って、最終的にこの作品は約280万本もの売り上げを記録。スーファミユーザーに6つのボタンを使って遊ぶ楽しさを伝えた点も評価したい。

アーケードからの移植度を上げるため、スーファミで初めて16MビットROMカートリッジを採用した作品。

容量の関係かエンディングCGもすべて簡略化したものに描き直されていた。

その再現度はいかほど？

移植にあたってはグラフィック面でいくつかの変更が施されていたが、コマンド入力受け付けなど、操作面での再現度はそれなりに高い。一部処理落ちが目立ったが、これは容量を考えれば仕方がない。また、ボーナスのドラム缶ステージが、スーファミオリジナル版のレンガステージに変更されていたのは有名な話だ。

スーファミ初のタレントゲームはゆうゆ！

ゆうゆのクイズでGo！Go！

1992年7月10日発売／タイトー／クイズ／発売当時価格：8,500円

この当時、ゆうゆ（岩井由紀子）はたしかに人気があったが、だからと言ってアーケードで出したうえ、スーファミにまで移植する必要があったのか!?　とはいえ、この時代のタレントゲームとしてはかなりデキのいいほう。実写取り込みで登場するゆうゆは、よくしゃべるうえに動きが多く、クイズ番組の雰囲気をしっかりと表現できていた。しかし一部のマニアの間では、このゲームの本当の見どころは別のところにあったらしい。それは、ゲームオーバー時にゆうゆが放つ「アッタマ悪いんじゃない!?」という言葉（責め）＆演出だった…。

制限時間内に正答率が一定以上あればクリア。3問も間違えれば終わるため、意外と難易度は高い。

●久しぶりにアキバのトライタワーに行ったら変わりまくっていてびっくりしましたよ。（愛知県刈谷市／ガルディニア）㊞レトロビデオゲーの聖地もいまや「萌え」に侵略されつつあります。誰がトライタワーに「『アイドルマスター』秋葉原最大級の設置台数」なんてのを求めたでしょうか？

もっとも売れたソフトはやっぱりマリオ

スーパーマリオカート

1992年8月27日発売／任天堂／RAC／発売時価格：8,900円

アイテムを使ったレースバトルといえば『モトローダー』が有名だが、任天堂ハードにこのジャンルを初めて持ち込み、広く世に知らしめたのは間違いなくこの『マリオカート』。何しろ､売り上げ本数380万本以上という､スーファミ史上NO.1のセールスを誇っているのだ。簡単操作でレースが楽しめるうえ、登場キャラもマリオやノコノコといったおなじみのメンバー。かといって決してヌルいわけでもなく、ドリフトやショートカットなど、上級プレイヤーを満足させる要素もしっかり用意されていた。もはや非の打ちどころがない１本だ。

相手を妨害したり自分をパワーアップさせたりと、アイテムを使った駆け引きがアツイ。

初のポリゴン使用ソフト

アウターワールド

1992年11月27日発売／ビクターエンタテインメント／ACT／発売時価格：8,800円

スーファミのポリゴンゲームといえば『スターフォックス』のイメージが強いが、ポリゴンを初めて採用したのはこの作品。しかし、ビジュアルシーンで見られる粗過ぎるポリゴンのデモは、無機質でどこか荒廃した印象を受ける。オープニングで独特の雰囲気を堪能し、ゲームを始めるとそこは水中。上に進まないと開始10秒で死ねる。そのあとも銃で撃たれ、猛獣に食われ…待ち構えるのは連続する即死トラップ。もちろんヒントなんてひとつもない。クリア時の何者にも代えがたい充実感を味わうため、必死になってプレイしたユーザーも多いのでは？

主人公の貧弱っぷりは、かの『スペランカー』にも劣らない。死にかたもやたら充実していた。

もっとも難しいゲームはここにある

バートの不思議な夢の大冒険

1993年２月26発売／アクレイムジャパン／ACT／発売時価格：8,800円

スーファミソフトのなかでもっとも難しかったゲームは？　人によってその答えはさまざまだと思うが、筆者はこれを推したい。内容はミニゲーム集なのだが、どれもこれも１回のミスで即死する徹底ぶり。内容自体も悪夢そのもので「トムとジェリー」を悪意たっぷりに描いたような、ネズミ＆猫と殺し合うステージがあったり、原子力発電所の上空で汚染された雲を避けながら進む横スクロールSTGがあったりと、凡人には思いつかないような展開が続いた。クリアして最高レベルのA判定を出した人間は、はたしてこの世に何人いるのか!?

「シンプソンズ」の雰囲気はバッチリ表現しているが、この世界についてこられる人間はごく少数だろう。

●先月号の183ページの「ラ!?」です。ソータス岩本さん、お名前を間違えてすみませんでした！（埼玉県比企郡／ラ!?）　編このことを伝えたところ､｢気にしないでください､自分のサーチしたコードを使ってもらえるだけでうれしいですから｣との返答が！　…爪の垢をもらって帰りました。

スーファミ史上最多シリーズ

ドラゴンボールZ 超武闘伝

1993年3月20日発売／バンダイ／格闘ACT／発売時価格：9,800円

スーファミだけで7作品もリリースされている『ドラゴンボール』シリーズ。なかでもこの『ドラゴンボールZ 超武闘伝』は、初の対戦格闘ACTということで注目を浴びた。プレイヤーキャラにはセル編までの主要メンバーがそろっていて、隠れキャラや隠しワザなども含め、キャラゲーとしては及第点。特殊なカットイン演出によるワザの応酬もかなりアツイ。ただし、対戦格闘としてのバランスにはやや難点があり、たとえば敵に必殺技を発動されても、特定のタイミングでコマンドを入力すれば、簡単に回避や跳ね返しが可能だったりもした。

キャラ特有の能力も原作に忠実。人造人間は相手の必殺技を吸収してしまうのだ。

業界初のシリーズスピンアウト作品

トルネコの大冒険 ～不思議のダンジョン～

1993年9月19日発売／チュンソフト／RPG／発売時価格：9,600円

遊ぶたびに新しいダンジョンが生成される「ローグ型」というシステムは、古くはPCゲームの世界にもあったのだが、それをコンシューマに持ち込んだのは本作が初めて。ダンジョンに潜るたびにレベルが初期値に戻り、生成される地形も落ちているアイテムも違ってくる。時間をかけたぶんだけ成長していく従来のRPGとは異なり、高い戦略性が要求されるのだ。あきらかに人を選ぶであろうこのシステムだが、絶大な知名度を誇る『ドラクエ』という素材を使い、それをみごとに調理してみせたチュンソフトの功績は大きいと言える。

スライムや魔導師など、お馴染みの『ドラクエ』キャラのおかげで取っつきやすい。

スタッフの豪華さならNo.1!?

ライブ・ア・ライブ

1994年9月2日発売／スクウェア／RPG／発売時価格：9,900円

青山剛昌や島本和彦など、小学館系の大物漫画家7人がキャラデザインを担当して話題となった作品。シナリオも7つあり、西部劇から幕末モノ、SFまでバラエティ豊かだった。言葉が存在しない「原始編」、戦闘だけで終わる「現代編」など、RPGの不文律を打ち破る試みも多い。バラバラなはずの7つのシナリオが「最終編」で繋がるストーリーテリングの巧さに、スクウェアの底力を感じたゲーマーもかなりいるはずだ。当時はすでに『FFⅥ』が発売されていたこともあり、地味さから埋もれてしまった感があるが、ぜひ続編を希望したい1本。

ゲーム全体を通じて、ユーザーへのメッセージがしっかりと描かれていた。

●アキバのエロゲー屋で人を刺す事件があったんだって？ ヤバくない？（岩手県盛岡市／サルマン） ㊥どうやら店内で「キモイ！」と言われたことに腹を立てて及んだ犯行のようです。「きんもーっ☆」だったら、こんな悲惨な事件にならずにすんだのに…。

世界のジーコは投げ売りソフトの代名詞…

ジーコサッカー

1994年3月4日発売／エレクトロニック・アーツ／SPT／発売時価格：9,800円

サッカーの神様と呼ばれ、現在日本代表の監督も務めるジーコ。そんな偉大なる人物の名を冠する本作には、かつて「投げ売りソフトNO.1」という、なんとも不名誉な称号が付けられていた。ジーコの戦術レクチャーを受けながら、フィールド上にマウスカーソルを合わせ、選手やボールをコントロールしていく…。この将棋に近いゲームシステムは、当時あまりに前衛的過ぎてユーザーに受け入れられなかったのだ。そして、気が付けば中古ゲームショップで10円～100円で取り引きされるようになり、最終的には無料配布の域にまで達したとか!?

数少ないマウス対応ソフトでもある本作。正直、マウスを使わなければやってられない。

業界初！　音声実況シューティング

実況おしゃべりパロディウス

1995年12月15日発売／コナミ／STG／発売時価格：9,980円

スポーツゲームではいくつかあったが、STGで音声実況をウリにした作品はこれぐらいだろう。ゲーム内では敵の編隊を撃破したり、パワーアップするごとに、うるさいくらいにいちいち実況が入る。とくに本作では、三部作の最終章を飾るにふさしいブッ飛んだパロディっぷりを披露してくれた。オープニングから、いきなり「機動戦士ガンダム」のパクリ（パロディ）というのは少々やりすぎな気もするが…。ムダに徹底した音声実況に意味があったかはわからないが、どんなSTGも真似できないオンリーワンの作品であったことには間違いない。

実況やパロディに目を奪われがちだが、STGとしてのゲーム性も評価できるものだった。

スーファミ史上最高額ソフトはゲームじゃない!?

エミット バリューセット

1995年12月15日発売／光栄／ETC／発売時価格：19,800円

目次
ストーリー
電話
若返った男
喫茶店

発売されたスーファミソフトのなかで、もっとも定価が高かったのがこの『エミット バリューセット』。まぁ、同じ年にまとめて発売された3本のタイトル（1本11,800円）をひとつにまとめた廉価版なので、おトクと言えばおトクなのだが。厳密に言うと本作はゲームではなく、付属のCDで英会話をリスニングする、いわゆる教材ソフト。赤外線リモコンアダプタ・ボイサーくんを使って、スーファミ本体とCDプレイヤーを連動させるシステムだった。ゲームとしてはかなり高価だが、ゲーム性の高い英会話の教材と考えれば安い…のだろうか？

キャラデザインは『テイルズ』シリーズでもお馴染みの、いのまたむつみ先生//

ABecause he wanted to escape with Yuri.
BBecause he wanted to attract the attention of the guards.
CBeause he wanted to get away from Yuri.

●「Fate」新作のデモムービーの前で、なんか魔法みたいなのを唱えている人がいました。（千葉県船橋市／ガッチ君）㊞発売が待ちきれなくて「ヘイスト(「FF」シリーズに出てくる時間の流れを速くする魔法)」を唱えていた可能性大ですね。魔法を使ってたってことは、その人は30歳童（ry

スーファミソフト厳選レビュー番外編
特定サービス専用のゲームソフトたち

—それは名前を盗まれた街の物語—

©1995 Nintendo Co., Ltd.

衛星データ放送

サテラビュー

サテラビューとは、1995年に開始された、衛星放送でスーファミ用のデータを配信するという画期的なサービス。しかし、利用するには専用周辺機器に加えてBS放送が受信できる環境も必要だったため、子供が中心のスーファミ市場ではほとんど普及しなかった。ゲームが配信される日時や時間が決まっていたので、テレビの前でスタンバイしていなければ遊べなかった点も敬遠された理由のひとつだろう。

誰より早くイベントをクリアせよ！

ダイナマイ・トレーサー

スクウェア／RPG

7つの星を行き来してイベントをこなし、アイテムでポイントを稼ぐRPG。ただし、どの星に寄るかはプレイヤーの自由で、その気になればイベントを起こさずにゴールすることも可能。タイムボーナスがあったため、むしろイベントを起こし過ぎないことが勝利の鍵にもなった、RPGの早解きをメインに据えた風変わりな1作。

スクウェアがひそかに放っていたギャルゲー!?

恋はバランス～たとえばK君の多忙な一日編～

スクウェア／TBL

恋愛をテーマにしたボードゲーム。ルーレットの出た目の数だけ進みながら、マップ上に配置された女の子をゲットしていくというわかりやすい作品だ。プレゼント合戦で女の子を奪い合う「プレゼントバトル」や、特定のマスまで女の子を連れていくと発生する「デートイベント」などで一喜一憂したユーザーも多いだろう。

いまさら感の強かったまったりアクション

改造町人シュビビンマン零

メサイア／ACT

PCエンジンで人気を博した『改造町人シュビビンマン』シリーズ。どういう経緯があったのか定かではないが、その最新作はサテラビューによって配信された。ゲームの難易度は低めでサクサク遊ぶことができるが、アクションのパターンも少ないため単調になりがち。ストーリーをまったりと楽しむのがツウの遊びかただった。

帰ってきた任天堂マイナーパズルの極北

ワリオの森再び

任天堂／PZL

ファミコン末期に発売されたパズルゲーム『ワリオの森』の移植作。モンスターと爆弾を消していく基本システムに変更はないが、CPU同士の戦いを観戦できるモードが追加された。敵キャラは3人だけだが初級でもかなり強く、ファミコン版より長く遊べる内容になっている。操作とルールが複雑だっただけにサテラビュー行きとなったのか!?

●漢字変換ミスコンテストっておもしろいですね。（新潟県柏崎市／返せ！） ㊢「電車間に合いそう」→「電車マニア移送」など、秀逸なネタが揃ってますね。ちなみに㊢のPCでは、「いま駅出たよ」と変換させようと思っても、「いま液出たよ」とデフォルトで変換されてしまいます。

ニンテンドウパワー

ローソンに設置された情報端末「Loppi」を使い、スーファミソフトの書き替えを行うサービス。1997年に始まり、いまはすでにサービスを終了しているが、書き替え用の『SFメモリカセット』があれば、現在も任天堂本社にて同様のサービスを受けられる。もっとも、その『SFメモリカセット』も生産を終了しているので、見つけるだけでひと苦労だが…。

少し大人になった、少年の夏休み

はじまりの森

任天堂／ADV

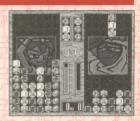
昭和の香りが漂う田舎の風景。都会のお父さんたちにとっては、これだけで感涙モノだ。

夏休みに田舎へ出掛けた少年と、そこで出会った不思議な少女との物語を描くADV。地元の子供グループに入るまでの過程、虫捕り、ちょっとした冒険などを絡めて、子供の夏休みをノスタルジックに演出している。「ちょっぴり大人の味を堪能できる」という触れ込みで発売されたが、むしろ大人が遊んでこそ楽しめる1作だ。ハデな展開はないが、ゲーム内に漂う優しい雰囲気は貴重。スタッフは『平成 新・鬼ヶ島』を作った人たちだった。

因縁を超えたその先にあるものは…

コラムス

メディアファクトリー／PZL

妙にヘタレたキャラにも不思議な愛嬌があり、ファンならずとも引き込まれてしまう。

任天堂との『テトリス』誘致争いに負けたセガが、しょうがなく出してみたところ、大ヒットしてしまったという誕生秘話を持つ『コラムス』。中身はいたって普通の『コラムス』なのだが、『ぷよぷよ』を意識しまくったキャラ性の強い対戦モードが用意されていたりしてなかなかオモシロい。ともあれ、任天堂と浅からぬ因縁を持つこのタイトルが、任天堂のサービスで、しかもメディアファクトリーからリリースされた真相はいまだ謎。

シリーズのなかでもっとも…

ファイアーエムブレム トラキア776

任天堂／SLG

凶悪なゲームバランスを誇っているが、コアなファンにはそれさえも受け入れられた。

Nintendo64が発売されてから3年。誰もが次の『ファイアーエムブレム』シリーズは、このハードでリリースされるものだと思っていた。しかし意外にも、それはニンテンドーパワーで発売。それもそのハズ、本作はシリーズ史上最高の難易度を誇っていて、完全にマニア向けの仕様だったのだ。任天堂から、コアなファンへ向けての最後の贈りもの。まさにスーファミの終演を飾るにふさわしい作品だった。

最後を飾ったのは幻の名作

メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット

任天堂／ADV

これだけの素地がファミコン時代にすでに完成していたことは、驚きに値する。

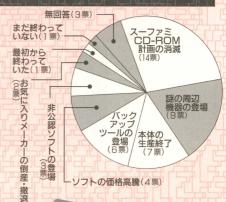
スーファミ最後のソフトとなったのは、素晴らしい作りが評価され、中古価格が高騰した“元祖ファミコンプレミアソフト”の移植作。ファミコン時代に目パクロパク、果ては滑らかなアニメーションまで実現した労力に敬意を表してか、内容自体にもほとんど手が加えられていない。それでも、昨今の作品に劣らない演出の巧みさは圧巻。かわいいヒロインとSFが融合したストーリーは時代を感じさせるが、おもしろさは色あせない。

●期待してアキバ・ヨドバシカメラのオープンに並んだのに。もっと安くしろっつーの！（東京都新宿区／モリマン） ㊷激安買い物通はさくらや新宿店が年に一度開催する露天形式の「花園祭り」を狙っているそう。あまり情報が表には出てこないらしいので、㊷もただいま調査中です。

スーファミ衰退の真相を街角リサーチ!!
そのとき歴史が止まった‥‥

盛者必衰は世の理。とはいえ、スーファミがNO.1ハードの座をあっさりと奪われた背景には、なにかしらの要因があったはず！　ゲームラボ調査団がその真相を探るべく、聖地・秋葉原でミニアンケート調査を実施した！

秋葉原の通行人50人に聞いた「スーファミが終わったと感じたとき」

秋葉原の路上にて、計50人の通行者にアンケートを行った結果が右の円グラフ。なお今回は「新ハードが出たから」という回答は当たり前すぎるので除外し、それ以外の答えをお願いした。こうして見ると、10年以上の歴史を持つハードだけあり、人によって終わりを感じた時期も違うし、忘れ去られた事実も多いことがわかる。

第1位 スーファミCD-ROMのプランが消滅した瞬間

いまでは信じられない話だが、スーファミ全盛時、CD-ROMは“何でもできる夢のメディア”として認知されていた。ディスク１枚の値段がROMカートリッジより安く、しかも大容量のデータが収録可能。ユーザーにとってもメーカーにとっても、夢のような媒体だったのだ。

業界の王様・任天堂も、ライバル機であるPCエンジンやメガドライブがCD-ROM媒体の開発を進めていただけに、このメディアを無視することはできず、当初はソニーとタッグを組み、スーファミ専用CD-ROMドライブの発売を計画していた。「プレイステーション・プロジェクト」と呼ばれたこのプランは、現在SCEの社長を務める久夛良木健氏の提案だったようだ。しかし「1993年の夏にリリースされる」と具体的な発売情報まで広まったにも関わらず、最終的には立ち消えになった。理由は「任天堂がROMカートリッジでのソフト供給にこだわり続けたため」「CD-ROMドライブ関連の利益がすべてソニーに入る契約になっていたから」「任天堂が裏でアメリカ・フィリップス社とCD-ROMドライブ計画を進めていたから」など諸説ある。

けっきょくソニー陣営はCD-ROMでの展開をあきらめず、独自で新ハードを発売。ここで生まれたプレステが、任天堂ひとり勝ちの時代を打ち崩したのはご存知の通り。のちに最大のライバルとなるハードを生み出したのは、当の任天堂だったというわけだ。

プレステの原点となったのは、スーファミCD-ROMドライブ。なんとも皮肉な話である。

当時ファミ通などで発表されたCD-ROMドライブのイメージイラストは、こんな感じだった。

●脱オタしたつもりですが、友達が「オタ」「オタ」言ってきます。（茨城県行方市／町から市になりますた）　編 何気ない会話のなかで「ツンデレの彼女（脳内）と昨日ギシアンしちゃってさー」なんてオタ語が出てないですか？　ペンネームの「ますた」からもまだまだオタ臭が感じられますよ！

第2位 任天堂が謎の周辺機器をリリースし始めた

ファミコン時代ほどではないものの、スーファミ時代にも広く受け入れられるとは思えない周辺機器がいくつも存在した。サテラビューやニンテンドウパワーなども広い意味ではここに含まれるだろう。

また、当時は任天堂だけでなく、サードパーティも周辺機器を多数開発。とくに変わり種なのがバンダイのスーファミターボ。専用ソフト2本を挿すことで、ゲーム内のマップデータを変更したり、データ交換ができたりと遊びかたが広がるものだった。とはいえ、ラインナップがどうでもいいキャラゲーばかりだったため、発売時から現在まで、ほとんど注目されずじまいだったりもする。

特定周辺機器専用のゲームもあった。これはスーパースコープ専用タイトルのひとつ『ヨッシーのロードハンティング』。

スーパースコープ

バズーカ型の見た目どおり、肩に背負って画面を撃つ光線銃ゲームの発展系。プレイ姿が恥ずかしい、準備が面倒、ムダに大きい、など悪条件がそろい日本では受けなかった。しかしアメリカでは大ヒットしたらしい。

スーパーファミコン専用マウス

当時PCからの移植作が多いスーファミにマウス待望論があったのはたしか。しかし、同発タイトルがマウスでしか遊べない作品だったのが災いしてか、ユーザーに受け入れられず、後続のタイトルも少なかった。

スーパーゲームボーイ

GB向けソフトを家庭のテレビでプレイ！ しかも擬似ながらカラー化する機能付き。しかし通信機能がついていなかったため『ポケモン』ブームに乗り切れず撃沈。写真の『2』では、GBとの通信ができたがあとの祭りだった。

第3位 人知れず本体の生産が終了したとき

2003年9月、細々と続けられていたスーファミ本体の生産がついに終了した。同年5月にその事実が告知されたさいには、ゲーム誌などで大きな話題となったものの、語られるのは同時に生産終了が決まったファミコンのことばかり…。やはり多くのゲーマーにとっては、スーファミよりもファミコンへの思い入れのほうが深かったということだろう。

このとき発表された2002年の販売台数を見ても、ファミコンが60,000台なのに対してスーパーファミコンは10,000台と、大きく水を開けられている。

偉大なる先輩を乗り越えようとしたスーファミの努力は、残念ながら最後まで報われることはなかったようだ。

任天堂ヘッドライン5月
ファミコン、9月に生産終了
ガイド記事一覧 >>
2003/05/31

5月31日 <ETC>ファミコン、9月に生産終了
任天堂は、同社の据え置き型ゲーム機「ファミリーコンピュータ」と「スーパーファミコン」の本体生産を、今年9月で終了することを明らかにした。
累計出荷台数は、ファミコンが約6200万台、スーパーファミコンが約4900万台に達していたが、任天堂は現在、据え置き型ゲーム機では最新の「ゲームキューブ」に主力を置いており、02年度の生産実績はファミコンが6万台、スーパーファミコンは1万台だった。
【注目ポイント】まだ「ファミコン」を生産していたのか！と思われるかもしれませんが、両機種の中古ソフトが今も多く売買されているため、注文に応じて生産していたようです。が、83年7月の「ファミコン」発売から20年が経ち、部品の確保が難しくなったため、ついに本体の生産を終了することとなりました。

5月22日 <GC>GC本体に「ゲームボーイプレーヤー」同梱、実質値下げ
任天堂は、ゲームキューブ本体とその周辺機器「ゲームボーイプレーヤー」を同梱し、「エンジョイプラスパック」として、6月21日（土）より発売することを発表。「エンジョイプラスパック」の値段は、現行のゲームキューブ単体価格と同じ19,800円で、実質上の値下げとなる。
詳しくは任天堂のニュースリリースへ。
【注目ポイント】「エンジョイプラスパック」は、話題作が続々と登場する夏休み商戦を前に、任天堂が提唱する「連動と融合」による

当時のニュースを見ても論調はファミコンが中心。スーファミはおまけ扱いになっていることが多かった。

1998年には廉価版のスーパーファミコン ジュニアも出たがこれも…。台数が少ないため、オークションでは高めだが。

●ガンプラの箱に書いてある「ハイグレード」や「マスターグレード」ってどういう意味なんでしょうか？（香川県高松市／文化人） 編 前者はコレクションに最適な144分の1スケールで展開するシリーズで、後者は「月刊ホビージャパン」誌の企画との連動で1995年に誕生したシリーズです。

第4位 バックアップツールの登場

ゲームソフトのデータを、外部メディアに保存しておくことが目的のバックアップツール。アジア圏の電脳街から生まれたこの怪しいツールは、スーファミ時代にマジコンという名で普及し始めた。データの吸い出しから保存までを1台でできる——当時としてはまさに画期的なツールだったのだ。現在は『エックスターミネーター』や『プロアクションリプレイ』で簡単にできるゲーム改造も、このころはマジコンがなくては始まらない状態。お世話になった本誌読者も多いはずだ。

数あるマジコンのひとつ、UFO。ほかにはドクター、プロファイターなどが有名。

第5位 スーファミのソフトが高騰した

歴史を振り返ると、ゲームソフトの価格はこの時代がもっとも高く、ほとんどのタイトルが10,000円前後。ユーザーは1本買うのも冒険だった。

当時はROMの容量が増えるごとにコストも上がり、開発にも手間がかかるからという、もっともらしい理由が広く浸透していたが、事実は少し違う。スーファミのROMカートリッジは、サードパーティー作品も含め任天堂が自社工場で生産し、それを各メーカーが受け取る。そして最後に問屋へ卸すという形を取っていたのだが、ここからユーザーの手に渡るまでの道筋が非常に複雑だった。問屋のトップには、任天堂と直接取り引きを行えた初心会という問屋集団がいて、そこから2次問屋を通じ、各ショップに流れていたのだ。生産から販売までの間にこれだけの人が関与すれば、そのしわ寄せがソフトの価格にまで及ぶのは言うまでもない。事実、初心会が解散したNintendo64の時代には、同じROMカートリッジでありながら、その価格は6、7,000円程度で収まるようになった。初心会の存在だけがソフト高騰の理由ではないが、手ごろな価格に落とし込む努力を任天堂、問屋ともにまったくしていなかったことはまぎれもない事実だ。

第6位 非公認のアダルトソフトの登場

ファミコン時代には、ハッカーインターナショナルなどが任天堂非公認ゲームを発売していたが、スーファミ全盛期〜末期には、非公認ソフトを作る新たなメーカーが登場した。もっとも有名なメーカーは西部企画で、代表作としては『SM調教師・瞳』がある。アダルトグッズショップなどでの販売をを中心に、シリーズで10万本以上を売り上げた驚きのソフトだが、そのデキはどれもイマイチだった。

ちなみにこれらのソフトは、ちまたで投げ売りされていた一般スーファミ用ソフトのROMカートリッジを流用していた。任天堂と直接取り引きを行えないうえ、新たにカートリッジを開発する予算もない非公認メーカー側が、意匠権逃れのために選んだ苦肉の策だったようだ。

『SM調教師・瞳』

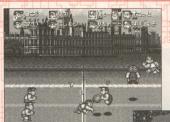
全4作が発売されたが、すべて自分のパラメータを上げて女の子を調教していくSLG。SMを通り越して、指を折ったり体を切断したりと内容はもはや犯罪の域。とはいえグラフィックが適当なので、リアリティは薄い。

『まきのラブラブパニック』

『SM調教師・瞳』シリーズの番外編で、画面をクリックして物語を進める形式のADV。投げっぱなしのストーリー展開が印象的な作品だ。メインのシリーズに比べ、万人向けのエロに軌道修正した部分だけは評価できる。

●妄想癖が止まらない。（三重県津市／貞道）㊙バイトの女の子。㊙は彼女に改造コードの仕組みを教えている。「このアドレスに＋1h(hex＝16進数の略）をして…」と説明していたところ、「もっと違うHも教えてください」と目を潤ませながら抱きついてきた。妄想癖が止まらない。

第7位 お気に入りのメーカーが消滅した

ひいきのメーカーがなくなってしまうのは、いつの時代も悲しいもの…。この時代には、テクノスジャパンやホット・ビィなど、実力派とささやかれながらも、売り上げを伸ばせずに潰れていったメーカーがいくつかあった。とはいっても、このころはまだマシなほう。次世代機登場以降、この生存競争はさらに激しくなり、いまやゲーム業界は倒産や合併で話題を振りまいている状態だ。というわけで、スーファミ時代に活躍したものの、その後凋落の一途をたどったソフトメーカーを下にまとめてみた。キミの好きだったメーカーもあるかも!?

くにおくんシリーズで名をはせたテクノスジャパンは、のちにNEOGEOに進出。格ゲー『超人学園ゴウカイザー』で壮大にズッコケ、帰らぬ人となった。

ホット・ビィは釣りゲーで地道に評判を得たものの、『バズー！魔法世界』を最後に姿を消した。やはり代表作が『星をみるひと』では、ユーザー人気もおぼつかなかったか。

●一時代を築いたものの、その後凋落したソフトメーカー一覧

メーカー	内容
アイマックス	『スーパー麻雀』などテーブルゲーム系を中心に開発。1999年に倒産。
ケムコ	2003年に自社開発ラインを解体。その後は海外作品の移植と携帯電話用ゲームを主軸に据える。
ココナッツジャパン	『パチ夫くん』シリーズが有名だったが、プレステ時代に姿を消した。
コブラチーム	『ジョジョの奇妙な冒険』を発売。ソリッドに社名変更したのち、1994年にスクウェアの子会社に。
ショウエイシステム	『イデアの日』『松村邦洋伝』などの珍ゲームを作り続けた。1999年に倒産。
セタ	1999年にアルゼの子会社に。それ以降はパチンコ・パチスロなどの業務機器を作っている。
ソフエル	『モンスターメーカー』シリーズを発売。現在は企業用システム受諾開発の会社になった。
データイースト	『ヘラクレスの栄光』シリーズなどを発売。1999年に和議申請、2003年に倒産。
テクノスジャパン	1995年倒産。現在『くにおくん』関連の権利はアトラスが所有。
徳間書店インターメディア	「ファミマガ」の発売元。ゲーム開発は2000年にやめた。
ナグザット	加賀テックのゲームブランド。最近では他2社と共同でピオーネソフトとして活動中。
パック・イン・ビデオ	パック・イン・ビデオ→ビクターインタラクティブ→マーベラスインタラクティブと名を変えていまも健在。
ビック東海	東海ガスの子会社。ゲーム事業は撤退し、いまはインターネットプロバイダーに。
ヒューマン	『クロックタワー』『セプテントリオン』などを発売。2000年に破産宣告を受ける。
ホット・ビィ	『バズー！魔法世界』発売後に姿を消すが、スタッフはスターフィッシュに移動。
メサイヤ	母体の日本コンピュータシステムはゲーム事業から撤退。ゲーム関連の権利はクロスノーツが所有。
やのまん	『アレサ』シリーズが有名。ゲームからは撤退し、本業のジグソーパズル製造業に戻った。

第8位 初めから終わっていた

おそらく、回答者は熱烈なメガドライブかPCエンジン信者だったのだろう。スーファミのひとり勝ちを認めたくない人は、当時も多かったはず。しかし、いまと違ってインターネットなどの意見交換の場も少なかったので、各ハードのファンがいがみ合いをするような事態はほとんど見られなかった。そういう意味では平和な時代だったのかも。

第8位 まだ終わっていない！

ファミコンやメガドライブに比べると、スーファミには"生涯現役"で遊ぶことを誓うアツいファンが少ない。それは15周年を迎えたいまでもほとんど変わらないようだ。そんななか、こういった票が入ることはすごく貴重。みんなもこの機会に、名作ソフトを多数輩出したスーファミを、もう一度手に取って遊んでみてはいかが？

●㊎さんが買ったもっとも高価なゲームってなんですか？（東京都板橋区／遅刻男）㊎ファミコンソフト「キン肉マンマッスルタッグマッチ集英社児童図書バージョン」でしょうか。うん十万円で入手したのですが、現在市場では7万円から出回っています。うぐぅ、もう2年待っていれば…。

ピョコタン × ジャンクハンター吉田 × 冨島宏樹

ボクらが過ごしたスーファミ時代

1990年代初頭、全世界を席巻したスーファミ。その夢のマシンは数多くのゲーマーを生み出しただけにとどまらず、虜にした若者たちののちの人生にさえも少なからぬ影響を及ぼした。そして本誌でお馴染みの彼らもまた、当時この16ビットマシンに魅せられ、人生の舵を切った（切ろうとした!?）ゲーマーのひとりだった。

――今回はスーファミ特集ということで、スーファミに造詣の深いみなさんに、さまざまな思い出や裏話を語っていただければと思います。まずは、それぞれのスーファミとの出会いについて聞かせてください。

冨島宏樹（以下（冨））発売したのは、たしか1990年の11月ですよね。当時はまだ小学生だったので、1か月後のクリスマスにかなりお願いして買ってもらいました。

ジャンクハンター吉田（以下（吉））オレはそのころ、ファミコンショップビ◯コってところでバイトしてたんだけど、なぜか発売から5日後くらいにスーファミを売りに来たお客さんがいて、それを店に通さずに買っちゃったんだよね(笑)。たしか7,000円くらいでゲットしたはず。

――最初に買われたソフトは？

（吉）『ボンバザル』だったかな。オレはほかの人とは違うゲームがしたい！　って思ってたから(笑)。同じケムコの『ドラッケン』もやりまくったよ。「ハック！　ハック！　ドラッケン！」とか、ワケのわかんねぇメッセージばかり出てきて最高につまんなかったけど(笑)。

ピョコタン（以下（ピ））ボクも考えかたは吉田さんと同じ。最初に『ドラッケン』をプレイして、次に買ったソフトが『ガデュリン』ですもん。

（吉）あははは!!　『ガデュリン』かー(笑)。

（ピ）当時RPGがやりたくて買ってみたんですけど、アレですよ。もうサイテー（一同爆笑）。

（吉）ピョコタンとは同じ匂いがする。オレも『ガデュリン』買ったもん。ただ、こんなゲームに時間を費やしたくないと思って、ソッコーで自分の店に売ったけどね。

（ピ）ボクはクリアしましたよ。エンディングとかは全然記憶にないですけど。だってあのころはまだ若かったし、8,800円ってかなり厳しいじゃないですか。だからこそ、やらなきゃ損みたいな。

（吉）たしかに。あのころのスーファミソフトの価格って狂ってたよね。

（冨）記事内でも触れたんですが、スーファミ史上もっとも高価な『エミット バリューセット』なんて19,800円もしたんですよ。

（吉）え～！　高すぎだよそれ。『エミット』って、スタッフが豪華だったわりにダメだったよね。でもさ、くだらないゲームとはいえ、開発スタッフは必死になって作ったわけじゃない。オレなんかは、そういう人たちのためにも陽の当たらないゲームをクリアするっていう、わけのわかんない使命感に燃えていたんだけどな。ピョコタンもその気持ちわかるでしょ？

（ピ）いや…それはちょっと。

（吉）よく言うよー！　カルチャーブレーンのゲームスクール（※1）に通ってたくせに(笑)。むしろ、あっち側の人間じゃん。

（冨）そうなんですか？

（ピ）はい。『忍たま乱太郎』のリンゴの配置とかはボクが考えていたんです。すごくテキトーにやってましたけど(笑)。

（冨）でもあのシリーズはめちゃめちゃ売れましたよね。

（ピ）本当にボロ儲けの商売でしたよ。ボクが携わったのは後期のほうでしたが、それでも出せば売れるんですもん。あんな子供だましのゲームなのに(笑)。

（吉）阿迦手観屋夢之助（※2）にも会ったりした？

（ピ）まったく会ってないです。その下の人たちとはデバッグとかを一緒にやってましたけど。

（吉）ひどいなぁ。「阿迦手観屋夢之助がゲームを教える」みたいなキャッチコピーで宣伝してたのに。

（ピ）ボクあんまり行ってなかったから知らないだけかも。たぶんXBANDをヤリまくっていた時期だと思いますし。

ピョコタンとジャンクハンター吉田の出会い

――いまXBANDの話が出ましたが、ピョコタンと吉田さんの出会いってXBANDなんですよね？

（吉）うん、オレらはサービス開始前から遊んでたんだよね。本格的なサービスは、1996年の4月に始まったんだけど、その前の年の12月から専用モデムを無料で配布しててさ。

（冨）βテストみたいな感じで雑誌でも募集してましたね。

（吉）そう、それでオレもハガキ出したの。しかもハガキを5枚送ったら5個届いちゃってさ。最初やってるヤツいるのかよって心配だったんだけど…。

――そこにピョコタンもいたわけですね？

（吉）うん。『スーパーストリートファイターII』で遊んでると、ピョコタンって言うバカみたいな名前のヤツがいてさー。

（冨）あははは。

（吉）それでそのあと、たまたまピョコタンと対戦したとき、オレが大パンチだけで戦ってたら暴言吐いてきて。

（冨）なんで大パンチだけ…(笑)。

（吉）当時「1ボタン連盟」っていうのをオレが勝手に作ってたんだよね。回線の遅さを利用して、ボタン1つだけを使って勝利をもぎ取るっていう連盟。そしたら、ピョコタンが「なんだオマエ変なヤツだな、このザコ」みたいなことを言ってきたんだけど、その口調がおもしろくて。

（ピ）対戦後のチャットで吉田さんが「キミも1ボタン連盟に入らないか？」って言ってきたんですよ。ボクも「おもしろそうだから入ってやるよ」ってなって(笑)。

（吉）最初どんなヤツか全然想像つかなくて、超ヤバイ人だったらどうしよって思ったよ。

――XBANDユーザーって当時何人くらいいたんですか？

（吉）この間カタパルト・エンタテインメント（※3）の社長だった唐澤さんと話をしたんだけど、サービス開始時点で5,000人くらいいたらしいよ。

●ビックリマンシールが見つかったよ！（岡山県倉敷市／餓凛）　（編）第7弾の「ヘラクライスト」などは専門店で1万円以上の値が付くことも。（編）は同じロッテから発売されながらもそれほど脚光を浴びなかった「ネクロスの要塞」が好きでした。PCエンジンで登場したゲームも隠れた名作です。

ピョコタン

かつて本気でゲームクリエーターを目指していたゲーム大好き漫画家。任天堂への愛は誰よりも深い。

ジャンクハンター吉田

過去にゲーム系テレビ番組、関連雑誌などにも多数携わり、業界のあらゆるシーンを知り尽くす超ゲーマー。

冨島宏樹

レゲーソフトの収集に費やした時間と、その経験に裏打ちされた知識は定評アリ。レトロゲーム界の若き貴公子。

冨　5,000人はスゴイ。そういえば、千葉麗子とかも参加してましたね。

ピ　ボク千葉麗子のニセモノになりきって、ネカマやってました(笑)。たしか本物はひらがなだったはず。ボクはカタカナの千葉麗子を演じてたんです。

吉　ニセモノなんて作り放題だったから、「ちば・れいこ」とか「ちばれい」とかニセ千葉麗子がイッパイいたよね。

――2人が直接会ったのはいつだったんですか？

吉　1996年の3月31日かな。XBANDテストユーザーたちの『ストII』の大会。直接会ってるのに、あえて2400bpsの激遅モデムを使って対戦するっていうスゴい大会が原宿であってさ。しかも優勝者はハワイ旅行。これはもう行くしかないって。

ピ　最初はお互い顔がわからないから、コスプレして待ち合わせようってなったんですよね。

吉　オレはXBANDのビジュアルキャラ、いまで言うアバターみたいなもんなんだけど、それをバカ殿チックなのにしてたから、その恰好をして行ったんだよね。チョンマゲつけて、牛乳瓶の底みたいなメガネを掛けて(笑)。

ピ　ボクは頭からパンストをかぶって、その上にゴーグルを付けて行きました(笑)。

スーファミ時代の思い出グッズ

ピ　あ、そうそう。今日は家にあったスーファミに関するグッズの一部を持ってきたんですよ。これ懐かしくないですか？　「ファミリーコンピュータマガジン」の「十両技」(※4)。

――投稿されたんですか？

ピ　はい、『ゼルダの伝説』で「泉に入ると体力が回復するぞ」みたいな、全然たいしたことないネタだったんですけどね。

吉　やるなぁ。うおー、下敷きも懐かしい!!　こんなゲームあったよなぁ。

ピ　ほとんどがCSG(※5)に通って集めたものですよ。こういうアイテムをもらうためだけにCSGに行ってましたね。あとは雑誌の懸賞かな。あ、それともう一品自慢の品があるんで見てください(非売品の『スーパーボンバーマン5』ゴールドカートリッジを出す)。

〈写真1〉ピョコタンがソフトを転売し、稼いでいたときの思い出の品。

冨　これはスゴイ、生で見たのは初めてです。ビックリするような値段が付きそうですよ。

ピ　本当ですか？　たまたま取ってあっただけなのに(笑)。

――そこにある紙はなんですか？

ピ　これは高校時代にスーファミソフトを転売してたときのレシートです〈写真1〉。スーファミのソフトの値段がバラけた時期があったじゃないですか。投げ売りする店があったり、定価で売ってる店があったり。そのとき、安いほうの店で大量にソフトを買って、徒歩3分の別の店に転売してたんですよ。左側に書いてある赤い字が買った値段で、右側が売った値段です。

吉　これ、かなりいい小遣い稼ぎじゃん！

ピ　でしょ？　バイトするよりいいお金になってましたもん。

冨　中古品を転売してたんですか？

ピ　いえ、新品を安く買って中古ソフト屋に売るんですよ。コンスタントにというわけじゃないですが、2日間で50,000円稼いだこともありました。怪しまれたりもしたけど、別に悪いことをしてるわけでもないし、店から店にソフトを運ぶだけでお金が発生するんだからラクだなぁと思いながら(笑)。プレステが発売されて、デパートが投げ売りを始めたころが一番稼げた時期でした。いまとなってはスーファミ後期のいい思い出です。

それぞれが選ぶベストタイトルとその理由

――では最後に、みなさんが読者にもぜひプレイしてもらいたいという、オススメのソフトがあれば教えてください。

冨　ボクは迷わずこれ、『美食戦隊薔薇野郎』。めちゃくちゃおもしろいですよ。このゲームって敵を倒すと卵とか肉とかをゲットできるんだけど、それを取るだけじゃ体力が回復しないんです。ステージクリア後に取ったアイテムを調理して、それを食べて初めて回復するっていうシステムで…。たとえば「卵」と「米」で「親子丼」みたいな感じなんですが、ときどき調理に失敗すると回復しなかったりもして(笑)。

吉　スゴいバカゲーだ。

冨　しかも、ゲームを1回クリアするとひとつ上のモードがあって、そのモードでは料理の部分がないんですよ。つまり体力回復要素がないんです。

ピ　シビアなゲームですね(笑)。

冨　そのくせエンディングは、1回めのエンディングの一枚絵が微妙に変わるだけっていう(笑)

ピ　ボクは『ドカポン』ですね。人生に大きな影響を与えてくれたというか、このゲームで他人を落とし入れる喜びを知りました(笑)。

吉　ピョコタンはそういうゲーム強いからなぁ。

ピ　相手に、いかにして絶望感を味わわせるかを考えるのが楽くて。相手のやりたいことを先手先手でつぶしていくんですけど、当時同級生に吉川クンっていうのがいて、彼はボクと勝負するたびに毎回涙目になってました(笑)。

吉　オレの場合はねぇ、遊んでもらいたいというか、すごく印象に残ってて、いまでも欲しいソフトなんだけど『Jリーグエキサイトステージ 94』のワールドカップバージョン。これってエポックと小学館が主催したゲーム大会で上位入賞者だけがもらえたソフトなんだよね。

冨　初めて聞きました。ライセンスも取ってなさそうだし、市場にはほとんど出回ってなさそうですね。

吉　まさにそう！　登場キャラがJリーガーじゃなくてワールドカップ出場選手で、しかも実名だったからね。たまたま仕事で知り合った小学館の人が持ってて、それを1日だけ貸してもらったんだけど、これがよくできててさ。あれは本当に幻のソフトだったよ。

ピ　ボクも『エキステ』が好きでかなりやり込みました。でも、そんなのがあったなんて知らなかった。

冨　『エキステ』以外にも『フォーメーションサッカー』とか『Jリーグスーパーサッカー』とか、思えばサッカーゲームの種類っていまよりも多かったですよね。ちなみにボクは『プライムゴール』派でした。

ピ吉　あー、あったあったあった(笑)。

吉　けっきょくスーファミのソフトって、いま遊んでも十分におもしろいんだよね。奇をてらったソフトよりも、やっぱり定番！　みたいな。

冨　本当にそう。過去のモノとして語るのはもったいないくらい、いまでも楽しめるソフトがたくさんありますよね。

ピ　ボクも昔からの任天堂ファンだし、思い入れも人一倍あります。あ、でもゲームボーイミクロはちょっと納得がいかないな。あんな(オトナ狙いの)商品を任天堂が発売しちゃダメ。売れてるみたいだけど、ボクは絶対に買いません。あれを購入するくらいならもう一台DSを買いますね(笑)。

脚注

※1.ゲームスクール……ゲームクリエーターを育てるための専門学校。なかにはソフトメーカーが母体となっているゲームスクールもあり、老舗ソフトメーカー・カルチャーブレーンも「カルチャーブレーン コンピュータアート学院」という学校を運営していた。

※2.阿迦手観屋夢之助(あかでみあゆめのすけ)……「飛龍の拳」「スーパーチャイニーズ」シリーズを生み出した、カルチャーブレーンの名物プロデューサー。

※3.カタパルト・エンタテインメント……スーファミでXBANDサービスを提供していたシステムメーカー。

※4.「十両技」……徳間書店発行の「ファミリーコンピュータマガジン」に裏技を投稿し、採用されるともらえたカード。投稿した裏技のグレードによってその段位は違っていて、それらのカードは「ウル技認定証」と総称された。

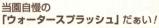
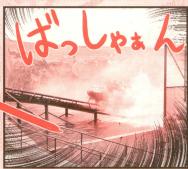
※5.CSG……1990年代初頭に開催されていたコンシューマゲームの展示会。東京ゲームショウの前身とも言われている。

●「レッドデッドリボルバー」は先に進むのがかなりキビシイです…。(神奈川県横浜市／フレッチ)　編モリコーネの曲などを使っていて、マカロニウェスタン好きにはたまらないゲームですが、難易度は相当高いですね。誰か改造コードをサーチしてください…。

オタクKIDSのゲテモノ紀行

ニートボールJOURNEY（ジャーニー）

作・マミヤ狂四郎

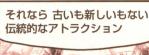
★マミヤ狂四郎のホームページ「野良鳩マミヤ」（http://www.norabato.net/mamiya/）

●PC上に「ヌ0ケ0ッ0ネ0テ0ラ0」というフォルダが作られました。ウィルスですか？　呪いの言葉ですか？（埼玉県さいたま市／june）㊞おそらく「デスクトップ」が文字化けしたのではないかと。日本語コードを認識しない外国語圏のソフトをインストールした記憶はありますか？

あれが海賊……？

いやー
楽しかった！

●日本に中国や韓国の国益を図る政治家が多いのはなぜですか？（東京都北区／ハース）㊥官僚にもいますね。中国や韓国から間接的にでもキックバックを受けている場合が多いでしょう。"友好"なのか"売国"なのかの見きわめが重要。

恐怖を味わいたいならディ●ニーよりもMGMだ！

パチモノ天国アジア

'Pachimono' Heaven in Asia

アジアで流通するトンデモな電脳グッズを愛する人たちのコーナー

タイ南部の国境の街 アライアンプラテート

タイにおけるパチモノ調査といえばバンコクやコラートで行うのが定番で、それ以外の街のパチモノ事情はあまり調査してこなかった。そこで、今回はカンボジアとの国境付近に位置するアライアンプラテートという街で行ったパチモノ調査の結果を報告しよう。国境付近ならではの独自のパチモノ文化が根付いていたぞ！

アライアンプラテートの市場に潜入!!

カンボジアの国際的な観光名所・アンコールワットを巡るためにはシェムリアップという街へたどり着く必要がある。タイからシェムリアップに行くために、多くの人が経由するのが、今回紹介するアライアンプラテートという街だ。アライアンプラテート経由はバックパッカー御用達の激安ルートのようで、街にはさまざまな国の人が滞在している。筆者はタイ第二の都市コラートから相乗りワゴンを使って到着。片道約3時間、料金は250バーツ（約750円）であった。

タイの田舎ではごく普通の風景なのだが、なんとなくデンジャーな雰囲気を感じてしまうのは日本が安全すぎるから？

アライアンプラテートにはカンボジアから仕入れた品物を安価で売る市場も存在するため、買い付けに来たタイ商人も数多い。といっても、混雑することはなく、全般的にのんびりとした街である。ただ、国境間にあるカジノへ連れて行こうとするポン引きがいたり、カンボジアから潜り込んできた子供にお金をせびられたりすることはあるので、油断は禁物だ。

市場は古着やカバン、おもちゃなどを扱う店が大半で、ブランド品のパチモノが売られているのもちらほらと見かけることができるのだが、ゲームやDVDのパチモノはパッと見渡したところないようだった。しかし、市場の時代に取り残されたかのような風景に胸騒ぎを覚え、「きっと何かあるはず」と確信した筆者はさらなる調査を続行した。

●総選挙では、野田聖子も森山眞弓も当選してしまいましたね。アニオタとしては最悪の結果です。（北海道札幌市／コージー宮本）　㊞いますぐではないでしょうが、彼女たちはネタ切れになったら必ずオタク規制法案を提出するはずです。監視し続けましょう。

◎ゲームボーイもどきのインチキゲーム機

露店での販売風景。慣れた調子でお店を仕切るこのお姉ちゃんにダマされました。

パチモノにしてはカッコイイと思えるGAMEKINGⅡ本体だが、よく見れば液晶もショボいし、あきらかにゲームボーイ互換機ではない。

ゲームボーイと同じ形をしたカートリッジ。パッケージの右下にはGBAらしきものが映っており、もう何が何だかわからない。

本体パッケージには中文で書かれた説明書が同梱されていた。

パッケージに書かれたおかしな日本語。どうでもいいが、「スーパーカラースクリーン」とは白黒液晶を意味するのだろうか（笑）？

調査を開始してしばらくすると、駐車場付近にゲーム専門の露店を見かけた。店の前ではタイ人のおばさんが、しきりにゲームボーイらしき商品の価格を聞いている。息子への土産にでもするのだろうか。

「650バーツだよ。バンコクなら1,000バーツ以上はするよ」と、露店のお姉ちゃんが答えたのが聞こえた。650バーツといえば約1,950円だ。まあ、安いと言われれば安い。念のため筆者もお姉ちゃんに価格を聞いてみたが、やはり答えは同じだった。

しかし、そのお姉ちゃんが「日本製のゲームボーイ」と、その商品を紹介していたのには苦笑するしかない。パッケージに印字された日本語はどう見ても日本人が書いた文章には見えないからだ。しかも箱の形は横長。ゲームボーイは縦長だったよなぁ。いまどきゲームボーイというのもレトロなのか、時代遅れなのか微妙なラインだ。

ゲーム機を手に取って形を見るとやはりゲームボーイというよりはPSPである。まあ、ファミコン互換機があるのだから、ゲームボーイ互換機もあるのだろうと思い、形が変なことはあまり気に留めずに購入した。ちなみにゲームカートリッジもゲームボーイと同じタイプで、店員が「最新だ」と勧めたNin1カートリッジを言われるがままに購入。価格は２つで150バーツ（約450円）であった。

しかし、電源を付けてみてガックリ。世のなかそんなに甘くなかった。ゲームボーイ互換機だと思いきや、白黒液晶のカートリッジ式クソゲー機“GAMEKINGⅡ”だったのだ。Nin1カートリッジがゲームボーイのカートリッジと同じ形をしていたのでダマされてしまった。まあ、ゲームがそこまで悪い出来ではなかったので、なんとかその場では自分をなだめたが…。まったく悪びれることなく「ゲームボーイ」と言い張るタイ人の言葉を信じてしまった自分を呪った。

●国府田マリ子がカラダを張って仕事をゲットしてるというウワサはマジですか？（福岡県福岡市／ハジ）㊥この手のウワサはライバルの声優がやっかみ半分で流しているケースが多いんですよ。国府田マリ子が声優として巧いかどうかは賛否両論ではありますがね。

◎ファミコン用Nin1ソフトも発見!

アライアンプラテートの市場を歩いていると、おもちゃ屋をちらほらと見かけた。どの店も似たり寄ったりの品揃えで、ゲーム関係ではさきほど紹介したGAMEKINGⅡとファミコン互換機が必ず売られているのだが、ファミコン互換機は“ピカゲーム”と呼ばれ、PSOneのような形をしている。

そのほかにはファミコン用Nin1ソフトも売られており、価格は80バーツ（約240円）程度であった。

今回は、GAMEKINGⅡで手痛い失敗をしたことから、パチモノハードウェアはもうお腹一杯。そこで、Nin1カセットの調査を開始した。

まず目についたのは『Pikaone plus』という、カートリッジ前面にピカチュウのようなものが描かれたNin1ソフト。これには『スーパーマリオブラザーズ』のハックロム『PKA CHU』や、『ハイパーオリンピック』のハックロム『TRACK & FIELD』など、19本のゲームが入っていた。

もう1つこの市場で発見したのが、『PS139in1 2004』。これは『スーパーマリオブラザーズ』『テトリス』『ロードランナー』など、6タイトルのさまざまな類似タイトルが139本集まった139in1だ。139本もあるなんてスゴイと思いがちだが、重複を取り除り除くと6本しかないので、まったくうれしくない。

Pikaone plus

ピカチュウを意識していると思われる生物の絵がとても不気味だ。

PS139in1 2004

『マリオカート』『ストⅡ』などを意識した絵が描かれている。

マニアにはおなじみ!

『PS139in1 2004』の裏面にはパチモノマニアにはおなじみ、「フレンドコソピュータは世界の商標です」の記載がある。

◎PS2ソフトもあった

アライアンプラテートに子供だましのクソゲー機やレトロゲームのパチモノがあることはわかった。では、最新ゲームはどうだろうか？　ということでPS2のパチモノがあるかどうかをサーチしてみた。しかし、これがなかなか見つからない。

おもちゃ屋で「PS2はあるか？」とたずねてみても「ないよ」の返事ばかり。が、ある店で「ここにはないがあっちの店にはある」と言われた。

ということで行ってみると…PS2本体が置かれている。そこで「DVDゲームある？」と恐る恐る訊いてみると、半分シカト気味にPS2本体を指さす。

「違う違う。ゲームは？」と再び訊くと、「中に来い」とばかりに手招き。「ここでしゃがめ」と言われて段ボールに入ったPS2ソフトの海賊版を見せられた。

筆者がダンボールの中を見ている間は店員は外を見張っていたようだ。この警戒ぶりから察するにPS2の海賊版販売に関してはかなり厳しい取り締まりが行われているのだろう。

アライアンプラテートの店にとってPS2海賊版を扱うメリットはかなり薄いようだが、扱う店がいちおう存在することはわかった。

探しておいてこんなことを書くのも変な話だが、こんな田舎にまで海賊版が流通しているとは驚きである。

価格は100バーツ（約300円）。タイ都市部とほとんど変わらない。

まとめ

カンボジアの物価はタイと比べてかなり安いことから、アライアンプラテートでは、カンボジアからパチモノを仕入れている。しかし、このように発展途上の国から国境を越えてゲームを仕入れるのは世界的に非常にレアなケースと言えるのではないだろうか。

●「ふしぎ星の☆ふたご姫」のDVDを買ってしまいました。もうあとには引き返せません。（東京都狛江市／節穴さん）　㊞最近の幼女向けアニメはあきらかに大人の男性もターゲットにしています。病んだ独身男性を救えるのはもはや幼女しかいないんですよね。

ハチロクトレノの「藤原とうふ店」の字は日本語のままになっているようだ。

最新映画流出元はやはりアジアか？『頭文字D』実写版は高画質&字幕入りで公開前からネットに流出していたのだ!!

アジア産海賊版→ネットに流出か!? 映画を鬼畜な値段で叩き売る海賊版業者が諸悪の根元

2000年に公開されたアニメ版「頭文字D」海賊版。

人気コミックの実写版として、日本では９月17日に公開された『頭文字D THE MOVIE』。これは昨年日本で撮影された香港映画なのだが、『WinMX』などのファイル共有ソフトでは、すでに公開前から高画質＆字幕入りで流出していたのである。

日本語字幕はファイル共有ソフトユーザーの間で“神”と崇められている職人の手によって入れられたものだが、映像はどうやらアジア産の海賊版がソースとなっているようだ。香港ではすでに2005年の６月に公開されており、海賊版DVDもかなりの量が出回っている。この海賊版DVDを何らかの手段で入手した字幕職人が、新たに日本語字幕を付け加え、ファイル共有ソフトを通じて多くのユーザーへとバラまいているものと思われる。

海賊版やネットでの流出による被害はかなりのものだろうが、こうして公開前に流出するのも人気の裏返しにほかならない。流出すらしない作品は箸にも棒にもかからないダメ作品なわけで、映画会社も複雑な思いだろう。

このように字幕職人の手によって字幕が付けられている。

職人も急いでいたのか、字幕の日本語がちょっと変だ。

●ディスクシステムといえばやっぱり『メトロイド』。最近、またハマってます。（大阪府高槻市／UMA）　㊞の場合はあらゆるギャルゲーの元祖とも言える『中山美穂のときめきハイスクール』をセレクト。スクウェアの田中弘道氏の作品ということは最近知りました。

古きよき時代の郷愁にドップリと浸る

レゲーのたしなみ

カセットについてのお願い

Text by 水口真

みんなで動画を見て楽しめるゲーム

みなさんは『PeerCast』をご存じだろうか。『PeerCast』とは動画や音楽を配信するツール(詳細については本誌9月号参照)。ゲームは基本的には自分でプレイして遊ぶものだが、なかには見ているだけで楽しめるものもある。『PeerCast』はそんな見ているだけで楽しめるゲームの動画を配信するのに最適。今回は『PeerCast』で流すと盛り上がりそうなゲームと鑑賞するときのポイントをまとめてみよう。

今月のたしなみソフト

- ●アイスクライマー
- ●シャドウゲイト
- ●たけしの挑戦状
- ●ドラゴンクエストⅢ
- ●スターソルジャー

アイスクライマー （1985年　任天堂）

1人プレイでも楽しい『アイスクライマー』だが、このゲームの真骨頂はなんといっても2人プレイ。協力（対戦）プレイは「置いていかれたほうが負け」というシンプルなものだが、その単純さこそが魅力でもある。相手の足下の氷を崩して妨害したりする駆け引きもわかりやすい。『アイスクライマー』に限らず、『マリオブラザーズ』など、「協力していたらいつのまにか対戦になっていた」という経験を持つ人も多いはず。底意地の悪さ全開のバトルは見ている人にも当時のライバルの顔を思い起こさせることだろう。

シンプルですぐ理解できるおもしろさ。中古ショップでも息の長い人気を誇る。

▶「PeerCast」導入方法

まず、http://www.peercast.org/jp/からインストーラを、http://peercast-jp.sourceforge.jp/cgi-bin/up/index.cgiから改造版の本体「141.zip」を入手。インストールを行い、「141.zip」の中身を本体と同じ場所に解凍しよう。

シャドウゲイト （1989年　ケムコ）

『シャドウゲイト』はダークなファンタジー世界を舞台にしたアドベンチャーゲーム。「ふしぎなちから が くわわる くわわる」「アイタッ タッ ター!!」「ホップ ステップ ジャンプ…かーるいす!!」「ここには ひつぎが はんダースも!」など、とぼけたセリフ回しが一部では話題になった。

この作品ではとにかくプレイヤーが死にまくる。ちょっと選択肢を誤るだけで簡単にゲームオーバーになってしまう。こう書くとやたらとストレスが溜まるゲームに思えるかもしれないが、逆に開き直って死ぬ場面を延々と流してみるのも一興だ。

間抜けなセリフと矢継ぎ早のゲームオーバーを中継すれば、見ている人もだんだんとゲームオーバーすることに対するカタルシスを感じられるようになることだろう。

元は海外産ゲーム。日本語に訳すときの茶目っ気が名作を生んだ。昔のアドベンチャーゲームにありがちな理不尽な選択肢が盛りだくさんである。

●郵政民営化法案が提出されてから、郵便局員たちが急に愛想よくなった。（長野県茅野市／岳ちん） 編郵政民営化は国の改革の一環なのかもしれませんが、民営化すると個人情報が漏れまくりそうで心配ですよね。

たけしの挑戦状 （1986年　タイトー）

凄まじい難易度の高さと理不尽なゲーム展開で知られる、元祖クソゲー『たけしの挑戦状』。

「コントローラを1時間放置する」「Ⅱコンのマイクで歌う」など、ゲーム制作の素人であるビートたけしが考案した無茶苦茶なトリックは発売から20年近く経過したいまでもネタになるほどだ。

伝説の難解クソゲーも、多数の攻略サイトが存在するいまとなってはクリアするのもそれほど難しいことではない。

そんな『たけしの挑戦状』をスラスラと解いているようすを配信して、普通のゲームであるように見せかけるというのはいかがだろうか。

あのゲームも理不尽すぎる謎解き以外の部分ではなかなか遊べる仕様だった（!?）ということが発見できるかもしれない。

ユーザー以外に出版社にも迷惑をかけた迷作。質問が殺到した攻略本の会社では「担当者は死んだ」といって逃げたとか。最後のオチもいまのユーザーには許されないものだろう。

ドラゴンクエストⅢ （1988年　エニックス）

パーティの編成や転職など、自由度が高い『ドラクエⅢ』。ファミコン版だけで360万本、スーファミ版やゲームボーイ版を合わせればそれ以上に売れた国民的な人気ゲームだ。

それだけに共通体験を持っている人もほかのゲームと比べてケタ外れに多い。誰もが知っているゲームなので、ぜひとも自分のこだわりを持ったプレイを見せたいところだ。

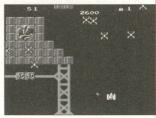
ネタパーティを編成する、ボスキャラとの戦いを編集して名場面集を流す、低レベルで全部クリアするなど、自分なりの『ドラクエⅢ』プレイ術を披露してはいかがだろうか。

『ドラクエ』シリーズはこれまでに8本リリースされたが、いまでも一番好きなゲームに挙げられることの多い『ドラクエⅢ』。パーティー全員が遊び人といったマゾプレイに挑戦した人も多いのでは？

スターソルジャー （1986年　ハドソン）

ファミコン世代には忘れられないシューティングキャラバン第2回のソフト。当時を知っているユーザーなら『スターソルジャー』→高橋名人→16連射という連想に至るはず。

なかには高橋名人のビデオを見た人も多いことだろう。そんな人たちを前に平凡なプレイを見せているようではつまらない。ぜひとも高橋名人級のプレイを見せたいもの。

シューティングゲームは、うまい人は本当にうまい。神技といっても差し支えないテクニックを持つ人もいる。こんな人たちが集まって、各々が自慢のプレイを配信すれば盛り上がるはず。

ファミコン世代なら思い出深いシューティングゲーム。当時のゲーマーなら一度は16連射に挑戦したことがあるはずだ。シューティングウォッチ（シュウォッチ）を買ってしまった人もいることだろう。

今回取り上げたゲームはファミコンソフトのみである。ファミコン時代というのは、共通体験の時代でもあった。ファミコン時代以降の家庭用ゲームはジャンルもタイトルも細分化。PS時代以降のゲームに、10年後に動画を配信して誰もが楽しめるものがいくつあるだろう？　ゲームの細分化もけっこうだが、誰もが知っている、誰もがやっているという共通体験のない時代は、どこか寂しいのではなかろうか。

●MSXの『ガリウスの迷宮』を20年近くやり続けているのですが、何度やってもクリアできません。（神奈川県川崎市／morrissey）　編MSX屈指の名作ですね。難易度はたしかに高いと思います。ガリウスはまわりを回っているボールを破壊し、のど元を攻撃すれば倒せますよ。

レトロゲームコレクターの世界へようこそ

レゲーのたしなみ コレクターズエディション

RETRO GAME COLLECTER'S EDITION

Text by 冨島 宏樹

コレクターならば1ハードだけにこだわらず、広い範囲でおもしろいタイトルを発掘したいもの。15周年を迎えた名ハード・スーパーファミコンの世界は意外とまだまだ手付かずで、先が期待できる市場なのです。

スーファミの入手困難ゲーム

これまでファミコンを中心に「コレクターとしての生活」を紹介してきた本コーナーですが、今回は少し趣向を変えてスーパーファミコンの話をします。ちょうど今回、本誌の第2特集はスーパーファミコンですしね。

今年で誕生から15年という長い歴史を持ちながらも、じつはスーパーファミコンには非売品を除き「これは！」というプレミアソフトがそれほどありません。これはまだ普通にソフトが売られている店が多いぶん、それほど力を入れて探す人が少ないからでしょう。逆にコレクター的観点からすれば、まだ探してどうにかなる今こそ狙い目だったりもするのです。

それでも一部のソフトはすでに高値安定なのも事実。今回はレトロゲーム専門店ではガラスケースに陳列されることが多いスーパーファミコンタイトルを中心に、探索と入手の過程を追っていきましょう。

カオスシード～風水回廊記～

1996年 タイトー

箱・説あり 980円で入手

末期を飾った通好みの1本

スーパーファミコン末期に発売されたダンジョン育成SLGです。自分でダンジョンの部屋を作り、侵入者を倒しながらエネルギーを集めていくというのが基本的な流れ。ただし風水システムや複雑なシナリオ分岐など数多くの要素が絡み合い、かなり長く遊び込めます。開発を担当したのが『エストポリス伝記』やDC版『ロードス島戦記』のネバーランドカンパニーだけあり、隠れた名作として知られています。

専門店ではいまだに7,000～8,000円の値を付けていますが、筆者の購入価格は980円。すでにPSやサターンすら終わろうかという99年頃、投げ売りされていたソフトのなかから見つけました。わりと新しめの店だったので、購入者が少ないレトロゲームはどうでもよかったのかもしれません。このような偶然の出会いがあるため、レトロゲームを扱っていなそうな新規店でも意外と侮れません。

ほかに似た作品を探すことも難しい、唯一無二のゲームシステムを持つ。後にサターンにも移植されたが、そちらもプレミア気味。

●今度生まれて初めて秋葉原に行くのですが、どの辺を回ったらいいですか？（愛媛県松山市／食いしん某）編まあ定番ですが、ゲームショップ、パーツ屋、同人ショップをのぞいて、メイド喫茶で締めましょう。女の子のレベルはミア・カフェがもっとも高いと思います。

アンダーカバーコップス

1995年
バリエ

箱・説あり
1,480円で入手

もともとアーケードで人気を博したタイトルで、個人的なことですが、かなり好きなタイトルでした。SFCに移植されると聞いて「買おう」と心に決めていたら…発売元のアイレムが業務縮小。一度は移植がお流れになったようですが、それから少し期間を置き、発売元を変えて市場に出ていました。

そんな経緯だったので、見つけたのはコレクターを始めてしばらく経った2000年頃。微妙に手の出ない4,980円くらいの価格で並んでいたので、発掘を試み、そして発見しました。コレクターをしていると、こうした忘却の彼方のタイトルが急に姿を現すこともあるのです。

『ファイナルファイト』系の格闘だが、武器が冷凍マグロだったり巨大な柱だったりとかなりバカな内容。描き込みの細かさは一級品。

レンダリングレンジャーR2

1995年
ヴァージンインタラクティブ

箱・説なし
500円で入手

いまや買い取り価格が箱・説付きで5,000円を超える、SFCでは高クラスのレアソフトです。これも入手は2000年頃。当時の友人から「かなりおもしろい」と聞いてたまたま手に取ったタイトルでしたが、まさかここまで再評価されるとは…。元は洋ゲーですが、とにかく撃ちまくって先に進んでいく爽快さは、SFCの全アクションゲーム中でも屈指のレベル。こういう埋もれた名作がまだまだあるからこそ、SFCは"密かに熱い"ハードなのです。ちなみに「R2」は「アールツー」ではなく、「ダブルアール」と読みます。

大味ながら爽快感抜群

ステージによってアクションとシューティングに分かれるが、とにかく敵を倒すだけで進める明解さは同じ。一説によると８０００本くらいしか出荷されなかったらしいが…。

レトロゲームコレクターへの道

＃７：将来のプレミアソフトを見分ける方法

探索しても掘り出し物なんて簡単に見つからない…。それなら発想を逆転させ「将来価値が出そうなタイトル」を押さえてみてはいかがでしょうか。見分けるための重要なポイントは２つ。スポーツゲームなど在庫が明らかにダブついたタイトルでないこと、そしてごく限られた世界の話でいいので、プレイした人の評価が高いタイトルであること、です。

評価の高いマイナーゲームは、雑誌での紹介など、何かしら広まる機会があれば一気に需要が増え、すぐに入手困難に陥ります。発掘には普段から良作情報を拾う、地道な努力が重要なのです。

筆者のオススメは時代を先取ったシステムが満載の『バトルマスター』。良作の噂を聞き400円で購入してみましたが、はたしてどうなるでしょう？　もっとも、価格云々を除いても、普通におもしろいゲームなので満足していたりしますが。

●エロゲーの初回特典で「こんなのがあったらいいな」と思うモノはありますか？（愛知県名古屋市／消防）　㊔ズバリUSBオナホールです。実用的でしょ？　あっ、でも中古屋に並んだらちょっとイヤだなあ。「使用済み」とか書いてあったりして…。

ウワサのゲームを一刀両断!!

ゲームラボ流 ぶった斬り!!道場

Text by パスタ台東

昨年12月。華々しく登場した任天堂の新ハード、ニンテンドーDS。『スーパーマリオ64DS』や『ポケモンダッシュ』など、そうそうたる本体同時発売タイトルが用意されたが、そのなかに１本だけ見慣れない「病院アドベンチャー」と位置付けられたタイトルがあった。それこそが今月お題となる『研修医 天堂独太』だ。ゲーム業界に波紋を投げ掛けたこの迷作を斬っていく。

今月のお題 『研修医 天堂独太』 （スパイク）

ここんところ電車が悲惨な事故を起こしたり、観光地のテロが相次いだり、台風や地震などの自然の猛威に襲われたりと日本人も「水と安全はタダ」と言ってられないわけで、医療への関心もますます高まるばかり。そんな物騒な世情もあってか「お医者さんごっこゲーム」のプチブームが来てるんですけど、その口火を切ったトッププランナーがこの『研修医 天堂独太』（以下『天堂独太』）です。ニンテンドーDS（以下NDS）と同時発売されたぶんだけ注目度もけっこう高かったんですが、生後まもないNDSに臨死体験をさせるライフ＆デスっぷり。「医療ゲーム」の将来を台なしにしかねない、このゲームが引き起こした〝大事故〟の痛々しいPTSD（心的外傷後ストレス障害）を、名作と評判の高い『超執刀カドゥケウス』（アトラス）で癒している患者さんも多いとか。発売前のゲームには聴診器もレントゲンも当てられないから、みなさん注意しましょうネ。

この『天堂独太』、シナリオを書いた人は、初期の『ファイナルファンタジー』で有名な（「気まぐれオレンジロード」や「よろしくメカドック」が思い当たる人はおっさんだ）寺田憲史さん。最近の寺田さんの作品といえば競馬ゲームの『Jockey's Road』なんだが、なまじ一本道ストーリーがあるせいで「馬名が全部架空」「絶対に勝てないレースがある」「いきなり時間が数か月ワープ」など競馬のリアリティを破壊し尽くし、「シナリオさえなければいいゲーム」とライター冥利につきる絶賛を浴びてますな。なまじ偉くなっちゃったんで「お仕事ゲームに向いてないと思います！」と忠告してくれる人がいなかったのかな？

研修医 天堂独太

ニンテンドーDS用ソフト
04年12月２日発売
中古価格2,000～3,000円

ダメダメな天堂クン萌え。この10月に続編である『２』が発売される模様。公式サイトによると「ゲーム性とボリュームを大幅にアップ！」とのことだけど、やっぱり作り手側としても、そのへんのダメっぷりには気付いていたのね！

『天堂独太』では寺田さんもすごいが、その影がかすむほどゲームシステムもすごい。選択肢式のアドベンチャーゲームを骨子に、重要キャラにアイテムの「カルテ」を選んで突きつけ、頑固に反対する相手を「説得」して手術への道を開く。こんな斬新なシステム見たことない、ブラボー！　と口笛吹くほど画面も『逆転裁判』をパチってるんですが。２人に『天堂独太』と『逆転裁判』の２本を遊ばせれば、首の「しょんぼり」角度で見分けがつきますよ。いやーマネるにも上手いとヘタって確実にあるもんですな。

ハルオ
覚悟は……できとるよ。
ワシも、もう子供じゃない

ひよっこ研修医がいきなり患者を説得！　ええ、このゲームは手術してナンボですから。

●アニメ放映中に選挙速報とか台風情報を流すのはやめてほしい。（東京都北区／焼酎学校）　編本当に迷惑ですよね。いっそ副音声で声優に選挙速報や台風情報を読ませたらおもしろいと思うのですが、テレビ局のみなさま、どうでしょうか？

斬① 天堂クン 手術中に逃げちゃだめだ!

主人公の「天堂独太」は二流の薮医大を卒業したばかりで、最高峰の聖命医大付属病院に拾われた研修医。半人前のヒヨッコくんがER（緊急医療）の現場に投げ出され、人命を預かる大きなプレッシャーがかかる。「ここから逃げよう」「ぼくがやります!」と葛藤が……生死の境をさまよってる患者を前にしてウジウジ悩んでへこたれるなぁ!

この「葛藤システム」、集めたカルテを読み返して迷いを振り切るんだけど、どれが正しいカルテなのかろくにヒントもなく、1つずつ総当たりして確かめるしかありません。しかし、何回か間違えば独太はアッサリくじけやがります。こんなへたれた新米にメスを握らせる聖命医大は、患者よりも病んでいますがな。

「葛藤システム」のために命を落とした患者は数しれず…。合掌。

斬② 患部の切除はヤマカンでGO!

しつこいようですが、天堂独太クンはペーペーで経験値ゼロのひよっこ研修医です。そいつに手術させるだけでも患者＝モルモットという医大の思惑がモロバレですが、どんな行列のならぶ名医でもはじめは初心者。先輩に指導してもらって一人前への道を歩もうじゃありませんか。

えーと先生、「盲腸を切れ」って具体的にドコをどう切ればいいんですか!?

ゲームの作りとしては「研修医」＝医学的な知識のないプレイヤーに目線を置いて、日常とは縁の薄い医療の世界へと手引きするハズなのに、手術に臨む前に予備知識のレクチャーもメスの練習もぜんぜんなし。当てずっぽうでタッチペンで切るところを丸く囲んで、小さすぎると「35%」、逆に切りすぎれば「445%」。そのパーセンテージの数字、なんのヒントにもなれへんちゅうねん!

予備知識もなく手術開始! あたふたしている間に時間は過ぎていく。

いきなりメス執刀。表示されるパーセンテージから得ることは何もない。

斬③ 縫合と気道確保はイライラ棒

メスで切り開いたお腹や臓器は「縫合」＝縫い合わせて傷をふさぐわけだが、曲がりくねった補助線をタッチペンでなぞり、少しでもはみ出せば患者の体力が消耗してやり直し。これって、懐かしの電流イライラ棒!?

肺炎などで呼吸が困難になったときの「気道確保」もペンをくねくね。さらにゲーム後半の患者の中には内臓がピコピコと点滅して手元を危うくする人がいるんですが、蛍光塗料でもイッキ飲みしたんでしょうか。気道を確保する前に胃洗浄もしておけよ!(実際にはないが…)

光る内臓を持つ男! すなわち体内に障害物を持つ男。コイツは手強いぞ!

斬④ ボリューム満点 4時間でクリア!

担ぎ込まれたバーサンを触診して「虫垂炎は誤診」と腹を切らずに助け、冠動脈バイパス手術の助手をして血管接合し、エイズにかかった妊婦のお産を無事に終わらせた独太。いよいよ独太が、一流医大に引き抜かれた真相が明らかになり……えっ、もう終わりぃ? まだ4時間しか遊んでいないし、手術も5～6回しかやってねえ! 「オレはようやく登りはじめたばかりだからな。このはてしなく遠いドクター坂をよ……」とクレジットを探してしまう10週打ち切りマンガの臭いぷんぷんです。

結局のところ、NDSのローンチに間に合わせて見切り発車してみたが、シナリオも手術シーンもボリューム不足になったので、手術の操作性を極悪&ノーヒントにしてプレイ時間を引き延ばそうとした。「それでも4時間」にしかならずに大・失・敗したわけですな。この『天童独太』というクランケ、ブラックジャックでもメスを投げる重症患者ですよぉ!

ボリュームをパワーアップさせて2年めの天堂クンが返ってくるようだが…。

●セガBBS閉鎖ですか。（石川県金沢市／スペシャルガーゼ） 編 これも時代の流れですかね。マニアの集会所としては機能していましたが、ゲームに関する議論や雑談をする場所としては、匿名性の高い2ちゃんねるなどがすでに何年も前から取って代わっていましたから。

誰も知らない、知られちゃいけない
ゲーム業界のウワサ話

さきがけ!! サイバークラッカーズ

CONFIDENTIAL!!

流言飛語か？真実か？

先日、社長が亡くなった北海道のエロゲーメーカーAに新社長が就任。ちなみに新しい社長は外部から招かれた人間で、元実写系アダルトの流通関係者らしい、との情報が某ゲームショップ店長より。

福岡にあるDELLのショールーム・DELL Real Siteには、ブラジル人サッカー選手・ロナウジーニョに激似の女性スタッフが存在する、とのタレコミが危うくサインをおねだりしかけたという某ゲーム雑誌編集者から。

ソフトメーカーIが、秋葉原を舞台にメイド喫茶を経営する内容のSLGゲームを開発するとのこと。某人気メイド喫茶のオーナーによると、現在はまだ、制作スタッフが店に通い詰めて構想を練っている段階なんだとか。

ソフトメーカーKの潜入諜報ACT『M』を開発しているチーム内には、年収8千万円を超える人物が2人いるらしい、とのタレコミが敏腕産業スパイから。もちろん、その2人のなかにK御大は含まれてますよね？　オゴッテ！

広井王子がプロデューサーを務め、高橋留美子がキャラデザインを担当した『M』。アニメのほうも人気上々で来年には限定8,000個と銘打たれたプレミアムDVDBOXも発売予定だが、広井王子は当初この商品に対してかなり強気で「限定販売にしなくても絶対に売れる」と豪語していたらしい。

ソフトメーカーMがクリスマス商戦に合わせて発売する予定だったパズルゲーム『P』が発売延期になったらしい。某ゲームジャーナリストによると、『P』はもともと海外のソフトをローカライズしたものなので、ソフトメーカーMは自社開発したソフトを優先的に売りたかっただけでしょう、とのこと。まぁ、よくある話ですね。

秋葉原の最新情報を提供していることで有名な某ブログは、じつは元ネットランナー系のライター集団が手掛ける商業サイト。あのサイトで稼いでいる広告収入の金額はハンパないらしい、とのタレコミがあまりに高い料金に出広をあきらめた、秋葉原のPCパーツショップ店長より。

先月ソフトメーカーSから発売されたDVD映像作品『F』。ちまたにはこれをゲームだと思って買った人がけっこういたらしく、S社には何件か苦情の電話がきたらしい、とのタレコミが新宿区在住のキャバクラ嬢から。S社のみなさんも大変ですねぇ。

10月末に発売される人気美少女ゲームのファンディスク『F』は、発売前から大きなビジネスになることが予想されたため、プレス、印刷物製造、パッケージ制作などの作業を3つの会社に分散させていたらしい。しかし、それで困ったのが最終工程を任せられたアッセンブリ工場。社員は、すべての素材がそろうまで作業に入れなかったため、最後は全員で徹夜しまくっていた、との情報が弱小デュプリメーカーの社員から。

ソフトメーカーBの本社ビル内に設置されているエレベータには「○階に参ります」という音声案内に仮面ライダーやケロロ軍曹の声が用いられているらしい、との情報が出入りのラーメン屋の若ダンナより。関係者しか使わない施設にもそんなギミックを…。ぜひ見習いたいものですね。

某有名IT企業のソフト開発部門が、ここ数年のうちに売却される!?　しかもその理由は同社のイメージアップのためらしい、とのタレコミが都内にあるコピーソフト開発メーカー社員より。

海外の某ゲーム改造ツールメーカーでは、すでにPSP版改造ツールの開発が終わっている。しかし、さまざまなオトナの事情により、現在もそれを発売できずにいるらしい、とのタレコミが3流イギリス人ハッカーから。

今年に入って、ソフトメーカーE(Japan)の上役が何人か解雇されたらしい。ちなみにその理由は、E社(J)のあまりにずさんなお金の管理システムが、アメリカ本社役員の逆鱗に触れたからとのこと。

劇場版「Zガンダム」に登場するフォウ・ムラサメの声優が変更となり、一部のファンから苦情が殺到したのは有名な話だが、この騒動が発覚した当初、ソフトメーカーB社内でも次作の声優を誰にするか緊急会議が行われていたらしい。

●女子小学生女子小学生女子小学生女子小学生女子小学生女子小学生女子小学生…。(東京都新宿区／幼女になり隊)　㊥落ち着いてください!!

改造コード大全集

いま、ニューヨークのビジネスマンのあいだで改造コードがブームです。必要な時間を削減しながら確実な成果を達成するという理由から、こうしたコードは多くのビジネスマンにとって必須の存在なんだとか（全部ウソ）。

改造コードを使うにあたっての注意

■改造コードは、オフライン（ネットにつながっていない状態）で使用し、オンラインゲームでは、絶対に使用しないでください。
■改造を行うことで、お手持ちのハードやソフトがメーカーの保証外になるケースがあります。改造は自己責任で行ってください。
■コードが効かない場合は、まず入力間違いがないか、マスターコードが抜けていないかを確認してください。次に、チェックを付ける（使用する）コードの数を減らしてください。また、発売されてから時間の経ったゲームは、バグなどを修正した別バージョンとなり、改造コードが使用できないことがあります。
■プレイの途中から改造コードを使用した場合、セーブデータが壊れたり、コードの効果があらわれなかったりする場合があります。
■掲載しているコードの動作確認は、PS2は「PS2用PAR2」、GBAは「GBA用PAR」「X-TA」、GCは「GC用PAR」で、一部のコードについてのみ行っております。
■PS2用の暗号化ツール、「PS2PAR数値変換ver.1.4」はhttp://www.vanish-net.comで入手可能。16進数、＋○○hにつきましては、下の「16進数早見表」をご覧ください。

■■ 投稿募集!! ■■

改造コードは随時募集しています。
投稿方法は以下のとおり

①電子メール
E-MAIL＝code@sansaibooks.co.jp
テキストデータを送る場合は以下の書式でお願いします。

タブコードの名前 タブ改造コード 改行
（例）
●プレステなど8ケタ＋4ケタコードの場合
タブお金99 タブ80001234 タブ0063 改行
●ゲームボーイなど8ケタコードの場合
タブお金99 タブ01632345 改行

②郵送
〒104-0031
東京都中央区京橋3-14-6斎藤ビル
（株）三才ブックス ゲームラボ編集部
改造コード係
③FAX
03-3567-6435
（株）三才ブックス ゲームラボ編集部
改造コード係

とくに素晴らしいコードをお送りいただいたかたにはゲームラボオリジナルグッズを進呈いたします。

16進数早見表

＋	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10
2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11
3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12
4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13
5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14
6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15
7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16
8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17
9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18
A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A
C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B
D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C
E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C	1D
F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C	1D	1E

16進数とは?

改造コードのページにある「＋200h」という表記。この「h」は「hex」の頭文字であり、hexとは16進数をあらわしています。つまり数値のあとに「h」と付いていたら、それは16進数であるということです。普段使用している10進数では9の次は10ですが、16進数では9の次にA、B、C、D、E、Fと続き、そのあとに10となります。つまり16個めで位が上がるという仕組みです。プレステ、ゲームボーイなどほとんどのゲームの改造コードは16進数で計算されます。

＋●●hとは?

タロウ
　体力MAX　　80001234　0063

2人め以降＋Ahずつ、ジロウ、サブロウの順。

こんな注意書きをよく見かけますよね? これは「タロウの体力MAXコードの左側8ケタ（アドレス部）「80001234」の部分に＋Ahすればジロウの体力MAXのコードに、さらに＋Ahでサブロウの体力MAXのコードになる」という意味です。

ここで上の「16進数早見表」を見てください。タロウの体力MAXのコード「80001234」に＋Aしてみましょう。まず表のタテ軸4（タロウのコードの下1ケタ）とヨコ軸Aのまじわるところを見ます。表にはEとありますね? つまり「8000123E」がジロウの体力のアドレスということです。つまり「8000123E　0063」と入力すればジロウの体力がMAXになります。

次にサブロウの体力もMAXにしたい場合、今度はジロウのコード「8000123E」にAを足せばよいということになります。表の「E」と「A」をまじわるところを見てください。「18」となっていますね? ここで注意しなければならないのは、下2ケタめへの「くりあがり」があるということです。なのでサブロウのコードは「80001248」となります。

CONTENTS

PS2

PS2 第3次スーパーロボット大戦α〜終焉の銀河へ

PS2PAR用コード

マスターコード
EC865470 1456E79B
ユニットごとの乗り替え属性変更
xxxxxxxx 1456E7yy

xxxxxxxxは〈第1表〉参照。yyはA5＝乗り替え不能、A6＝宇宙世紀ガンダム系、A7＝Wガンダム系、A1＝ガンダムSEED系、A3＝バルキリー系、A4＝マジンガー系、9D＝ブラック・ゲッター、9E＝アルブレード・カスタム、A0＝ディス・アストラナガン。

（千葉県／ふぃーぐ）

PS2 アーバレイン

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878560 14253594
全キャラ出現
1C03E9E0 1455E7A6
1C03E9E4 1455E7A6
1C03E9E8 1455E7A6
1C03E9EC 1455E7A6
1C03E9F4 1455E7A6
1C03E9F8 1455E7A6
1C03E9FC 1455E7A6
1C03E900 1455E7A6
1C03E904 1455E7A6
1C03E908 1455E7A6
1C03E90C 1455E7A6
1C03E910 1455E7A6
1C03E914 1455E7A6
1C03E918 1455E7A6
1C03E91C 1455E7A6
1C03E920 1455E7A6
1C03E924 1455E7A6
1C03E828 1455E7A6
1C03E82C 1455E7A6
全キャラ出現（PAR 1.6j以降専用コード） 7C03E9E0 144AE7A6
3C988329 1456E7A5
メインモード
アビリティポイント振り分けても減らない 1C8A952C 1456E7A5
1C8A94AC 3854E7A5

○ボタンを押すと振り分け終了。

キャラ以外のロック解除
1C03E95C 1455E7A6
1C03E840 1455E7A6
4C03E966 1456E7A6
4C03E97A 1456E7A6
4C03E844 1456E7A6
全ロック解除（PAR 1.6j以降＆専用コード）
7C03E9E0 144AE7A6
3C988329 1456E7A5
1C03E95C 1455E7A6
1C03E840 1455E7A6
4C03E966 1456E7A6
4C03E97A 1456E7A6
4C03E844 1456E7A6
1発当てると1000コンボ
フリーモード
1CB609CC 1456E7A5
プラクティスモード
1CB3DF8C 3853E4FD
1P
体力減らない
1CCDE0F0 394F089C
部位ゲージ減らない
1CCDE0F4 394F089C
4CCDE0F8 1456089C
スペシャルアーツゲージ最大
4CCDE016 1456E4FD
戦闘中能力最大
1CCDE340 61DFB00C
1CCDE344 61DFB00C
1CCDE348 61DFB00C
1CCDE34C 61DFB00C
4CCDE350 1456B00C
2P
体力減らない
1CCD7840 394F089C
部位ゲージ減らない
1CCD7844 394F089C
4CCD7848 1456089C
スペシャルアーツゲージ最大
4CCDE066 1456E4FD
戦闘中能力最大
1CCD7890 61DFB00C
1CCD7894 61DFB00C
1CCD7898 61DFB00C
1CCD789C 61DFB00C
4CCD78A0 1456B00C
3P
体力減らない
1CCE1190 394F089C
部位ゲージ減らない
1CCE1194 394F089C
4CCE1198 1456089C
スペシャルアーツゲージ最大
4CCE11B6 1456E4FD
戦闘中能力最大
1CCE11E0 61DFB00C
1CCE11E4 61DFB00C
1CCE11E8 61DFB00C
1CCE11EC 61DFB00C
4CCE11F0 1456B00C
4P
体力減らない
1CCBA6E0 394F089C
部位ゲージ減らない
1CCBA6E4 394F089C
4CCBA6E8 1456089C
スペシャルアーツゲージ最大
4CCBA606 1456E4FD
戦闘中能力最大
1CCBA930 61DFB00C
1CCBA934 61DFB00C
1CCBA938 61DFB00C
1CCBA93C 61DFB00C
4CCBA940 1456B00C

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 グラディエーター ロード トゥ フリーダム リミックス

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 1486E180
借金1sでスタート
1CBE1A74 2854E7A6
試合後に借金0
1C8C08A0 B096E7D5
奴隷の売買タダ
1C8ED708 B096E7A5
ダメージ制御
1C9A0BA8 92D9E7E5
1C9A0BAC C4B6E7A7
1C9A0BB0 2859Exxx
1C9A0BB4 2859Eyyy
1C9A0BB8 5ACCE441
1C9A0BBC D8D90FA5
1C9A0BC0 DAD60D05
1C9A0BC4 DA4B1527
1C9A0BC8 7ACCE441
1C9A0BD0 15F6E79D
1C82B6D8 0C53C5C5

xxx、yyyの値は7A5＝0、7A6＝1倍、7A7＝2倍、7A2＝5倍、79F＝10倍、7B1＝20倍、7D7＝50倍、781＝100倍、404＝999倍。xxxはプレイヤーyyyは、敵が受けるダメージ。

完全無敵 1C9A0B28 86B5E7E5
1C9A0B2C 14B55F9F
1C9A0B40 0C5AA0AF
1C828D6C 1053C5A5
スタミナ最大維持
1CAA5530 7896E781
アドレナリン最大維持
1CAA55C8 787EE7B1
スタイル経験値獲得倍率変更
1C81DC08 14596xxx

xxxは765＝２倍、725＝４倍、7E5＝８倍、6A5＝16倍、665＝32倍、5A5＝256倍。

（住所不明／シアル）

アクティブスキルレベル32で全開
1CB03D04 3853E7A6
1CB03D08 1053C7A5
1CB03D0C B093E7A5
1C9A0328 3853E7C5
1C9A032C B093E7A1
1C9A0330 15F6E79D

スキルウォールでアクティブスキル選択を行うと反映。

戦闘中

スタミナゲージ最大
1C820ACC 5896E77D

アドレナリンゲージ最大
1CAA5470 787EE7B1

体力減らない
1CE49D14 CB6AE7A5
1CE49D18 CB6AE7A5

部位ダメージはある。

初弾ヒットで9999HIT
1C8B7ED4 3853089C

アドレナリンモード発動中はカウントしない。

無敵 1C8230C4 92D4E7E5
1C820E44 92D4E7E5

精錬時に素材アイテム減らない
1CBAD2EC 1456E7A5

武具精錬すると重量変更
1CB914FC 3845E7xx

xxはA5＝０、A6＝１、9F＝10、88＝99。

コンボ時間で途切れない
1C8CBCA8 1456E7A5

アドレナリンモードに入ると無効。

試合後の結果表示

最多連続ヒット9999
1C8CDC90 385A089C

最多連続キル9999
1C8CE044 385A089C

最多連続回避9999
1C8CE44C 385A089C

試合評価に影響する。結果表示されないイベントバトルでは無効。

１回の攻撃でスタイルレベルアップ
1C81DE9C 3854E7A5

武具精錬すると破壊力99
1CB916B4 205525E3
1CB916BC B095E7A1

武具精錬すると防御力99
1CB916F0 205525E3
1CB916F8 B095E79D

武具精錬すると攻撃力99
1CB91380 205525E3
1CB913B4 B095E7A5

武具精錬すると耐久力99
1CB91294 205525E3
1CB9129C B095E799

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 SIMPLE 2000シリーズ Vol.83 THE昆虫採集

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878560 143BBD90

起動後すぐタイトル画面
1C893D68 1444A41D

虫捕獲数314種類
4C895140 1456E6CF

博士と話すとエンディングになる。

虫かごの虫数変更
4C893F10 1456E7xx

xxはA5＝０匹、A6＝１匹、A7＝２匹、A8＝３匹、A1＝４匹、A2＝５匹、A3＝６匹、A4＝７匹、9D＝８匹。

虫の種類変更
虫かご

１匹め 1C893F38 1456Exxx
２匹め 1C893F44 1456Exxx
３匹め 1C893F50 1456Exxx
４匹め 1C893F5C 1456Exxx
５匹め 1C893F68 1456Exxx
６匹め 1C893F74 1456Exxx
７匹め 1C893F80 1456Exxx
８匹め 1C893F8C 1456Exxx

虫の種類変更
びん

１匹め 1C893FA4 1456Exxx
２匹め 1C893FB0 1456Exxx
３匹め 1C893FBC 1456Exxx
４匹め 1C893FC8 1456Exxx
５匹め 1C893FD4 1456Exxx
６匹め 1C893FE0 1456Exxx
７匹め 1C893FEC 1456Exxx
８匹め 1C893FF8 1456Exxx

xxxは〈第２表〉参照。虫かご、びんともに陸生、水生は関係なく指定可能。虫を出現させる場合、体長も必ず設定すること。設定しないとハングすることがある。

虫の体長変更
虫かご

１匹め 1C893F3C xxxxxxxx
２匹め 1C893F48 xxxxxxxx
３匹め 1C893F54 xxxxxxxx
４匹め 1C893F60 xxxxxxxx
５匹め 1C893F6C xxxxxxxx
６匹め 1C893F78 xxxxxxxx
７匹め 1C893F84 xxxxxxxx
８匹め 1C893F90 xxxxxxxx

びん

１匹め 1C893FA8 xxxxxxxx
２匹め 1C893FB4 xxxxxxxx
３匹め 1C893FC0 xxxxxxxx
４匹め 1C893FCC xxxxxxxx
５匹め 1C893FD8 xxxxxxxx
６匹め 1C893FDC xxxxxxxx
７匹め 1C893FF0 xxxxxxxx
８匹め 1C893FFC xxxxxxxx

xxxxxxxxは1456E7A5＝0.0cm、1F12A3DA＝0.1cm、21D6E7A5＝1.0cm、D336E7A5＝10.0cm、D3B6E7A5＝20.0cm、D68EE7A5＝50.0cm、D617A3DA＝99.9cm。クワガタ系の「♂♀」は雌雄同体タイプ。

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 ファイプロリターンズ

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 1444DC40

CPUキャラ脱力状態
0CA1F226 1456B10C
1C812E5C 1456E7A5
0CA1F226 1456B20C
1C812E5C 049AE73C

L2ボタン＝脱力ON、R2ボタン＝脱力OFF。技によっては、反撃されることがある。ツープラトン攻撃などで動けなくなった場合は一度脱力をOFFにすること。

マッチメイクモード

興行後のポイント10億FP
1CB62E10 2054EC2F
1CB62E14 28949DA5

新規開始時に10億FP
1C8C78DC 2055EC2F
1C8C7D7C 28349DA5
1C8C78B8 2054EC2F
1C89AC40 28949DA5

試合後の試合満足度99%
1CBB1098 385AE788

興行後の興行満足度99%
1CBBEF7C 1456E7A5
1CBBEF84 3859E788

興行後の観客動員数超満員札止め
1CBB2220 1456E7A5

人数は会場の大きさに依存。

興行後の興行評価１億FP
1CBBED10 2059EA12
1CBBED14 28B9C6A5

レスラーパラメーターエディット

能力振り分け限界値99
1CBF3878 2E55E788

ポイント上限9999
1CBF388C 385A089C
1CBF3890 BABADA69

●PSの『学校であった怖い話Ｓ』が手に入らないのでSFCの『学校であった恐い話』に変更。箱・取説付きで399円でした。（和歌山県有田市／イリス）㊁すこぶるレアらしいです。周りのコレクターもぜんぜん見つからないと嘆いています。それはもう怖いぐらいに…イヒヒ。

ポイントを振り分けると反映。

レスラースキルエディット
ポイント上限9999
1CBF0A08 0C4D542E
1CB1D18C 3858089C
1CB1D190 0C4C058F
1CB1D194 BA98CE67
試合速度変更
1C812CB8 0476E766
0CA1F226 1456B04B
1C812FC4 3853E6A5
0CA1F226 1456B0FB
1C812FC4 3853xxxx

xxxxはE765＝1／4倍、E725＝1／2倍、E5A5＝2倍、EBA5＝4倍、DFA5＝8倍、4BA5＝100倍。SELECT＋上ボタンで速度変更、SELECT＋下ボタンで通常に戻る。

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 極上生徒会

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 14351EE8
システムフラグ全開
1C83AC70 0C587ACD
1C8D5630 2859E7A6

スペシャル開放、プライズ、音楽ギャラリー、ムービーギャラリー、クリアリスト、立ちキャラギャラリー、ショートカット全開。

CGギャラリー全開
1C8E9234 2859E70C
1C8E9238 B499E645

CGギャラリー参照で有効。

シーンタイトル＆既読フラグ全開
1C86E520 285AE70C
1C86E524 B49AE4C5

クリアリスト参照で有効。

既読選択肢全開
1C86E828 2859E70C
1C86E82C B479E5C5

クリアリスト参照で有効。

所持カード総数999枚
1CC05904 284DE404

プライズ参照で有効。セーブデータには反映されない。

デバッグモード
1C8EC51C 2846E70C

「始めから」でゲームを開始すると有効。

（住所不明／シアル）

PS2 天使のプレゼント マール王国物語

PS2PAR用コード

マスターコード
EC8783C0 1446890C
デバッグモード
1C908880 1456E7A6

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 必殺裏稼業

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 14440928

昼の江戸時ステータス
所持金最大
1CFF6670 14BE598C
表の評判100
1CFF6678 1456E781
裏の評判100
1CFF667C 1456E781
いのち最大
1CFF6680 1456E781

夜の裏稼業や戦闘時には減る。

はら最大 1CFF6684 1456E781
アイテム使っても減らない（通常、戦闘時共通）
1CC07870 1456E7A5
戦闘時いのち最大維持
1C8AD79C 205525DD
1C8AD7A0 D8D5E7A5
1C8AD7A4 7A76E6B9
1CB110E8 B254E6B9

所持品リスト
消耗品各20個所持
白米にぎり
1CFF7558 1456E7B1
玄米にぎり
1CFF755C 1456E7B1
麦飯にぎり
1CFF7560 1456E7B1
いなり寿司
1CFF7564 1456E7B1
てんぷら 1CFF7568 1456E7B1
熱燗 1CFF756C 1456E7B1
うなぎ 1CFF7570 1456E7B1
刺身御膳 1CFF7578 1456E7B1
天ぷらそば
1CFF757C 1456E7B1
たぬきうどん
1CFF7580 1456E7B1
いわしの塩焼き
1CFF7584 1456E7B1
干物 1CFF7588 1456E7B1
魚の煮付け
1CFF758C 1456E7B1
深川飯 1CFF7590 1456E7B1
どぜう鍋 1CFF7594 1456E7B1
卵入りおでん
1CFF7598 1456E7B1
おでん 1CFF759C 1456E7B1
芋煮 1CFF75A0 1456E7B1
大根煮 1CFF75A8 1456E7B1
豆腐田楽 1CFF75AC 1456E7B1
かけうどん
1CFF75B0 1456E7B1
そば 1CFF75B4 1456E7B1
お茶漬け 1CFF75B8 1456E7B1
お粥 1CFF75BC 1456E7B1
たまごやき
1CFF75C0 1456E7B1
お汁粉 1CFF75C4 1456E7B1
甘酒 1CFF75C8 1456E7B1
まぐろ 1CFF75CC 1456E7B1
しじみ汁 1CFF75D0 1456E7B1
お新香 1CFF75D4 1456E7B1
吉備団子 1CFF75F4 1456E7B1
まんじゅう
1CFF75F8 1456E7B1
金色まんじゅう
1CFF75FC 1456E7B1
あんころ餅
1CFF7500 1456E7B1
みたらし団子
1CFF7504 1456E7B1
金つば 1CFF7508 1456E7B1
最中 1CFF750C 1456E7B1
大福 1CFF7510 1456E7B1
桜餅 1CFF7514 1456E7B1
栗蒸ようかん
1CFF7518 1456E7B1
ようかん 1CFF751C 1456E7B1
甘納豆 1CFF7520 1456E7B1
あめ玉 1CFF7524 1456E7B1
せんべい 1CFF7428 1456E7B1
反魂丹 1CFF7444 1456E7B1
熊猫丹 1CFF7448 1456E7B1
龍虎丹 1CFF744C 1456E7B1
金剛丹 1CFF7450 1456E7B1
真珠散 1CFF7454 1456E7B1
紅玉散 1CFF7458 1456E7B1
緑玉散 1CFF745C 1456E7B1
精力剤 1CFF7460 1456E7B1
滋養薬 1CFF7464 1456E7B1
止血薬 1CFF7468 1456E7B1
清軟膏 1CFF746C 1456E7B1
鶏とさか黒焼
1CFF7470 1456E7B1
しじみ黒焼
1CFF7474 1456E7B1
養生散 1CFF747C 1456E7B1
大殺界 1CFF7494 1456E7B1
羅刹 1CFF7498 1456E7B1
友引 1CFF749C 1456E7B1
厄年 1CFF74A0 1456E7B1
丑寅 1CFF74A4 1456E7B1
裏鬼門 1CFF74A8 1456E7B1
仏滅 1CFF74AC 1456E7B1
貧乏神 1CFF74B0 1456E7B1
恐山 1CFF74B4 1456E7B1

●『ムシキング』いますごいけど、㊞さんはカブトムシ派？ それともクワガタ派？ 自分はカブトムシっス。やっぱツノでしょ。（埼玉県北本市／くまこ）㊞恥ずかしい話ですが昆虫が大の苦手。もちろんクワガタにもカブトムシにも触れません。羽音を聞いたら気絶します。トホホ。

おはぎ 1CFF777C 1456E7B1
全文書所持
医学基本の書
1CFF74E4 1456E7A6
医学書 其の壱
1CFF74E8 1456E7A6
医学書 其の弐
1CFF74EC 1456E7A6
医学書 其の参
1CFF74F0 1456E7A6
医学書 其の四
1CFF74F4 1456E7A6
医学書 其の伍
1CFF74F8 1456E7A6
医学書 其の六
1CFF74FC 1456E7A6
生活之心得～壱
1CFF740C 1456E7A6
生活之心得～弐
1CFF7410 1456E7A6
生活之心得～参
1CFF7414 1456E7A6
生活之心得～四
1CFF7418 1456E7A6
必殺基本之書
1CFF7734 1456E7A6
裏稼業之心得
1CFF7760 1456E7A6
江戸庶民心得本
1CFF7774 1456E7A6
暗殺指南書～上
1CFF7784 1456E7A6
暗殺指南書～下
1CFF7790 1456E7A6
裏稼業極意之書
1CFF77AC 1456E7A6
兵法之書 1CFF77D4 1456E7A6
裏稼業大全 壱
1CFF77FC 1456E7A6
裏稼業大全 弐
1CFF7700 1456E7A6
裏稼業大全 参
1CFF7704 1456E7A6
裏稼業大全 四
1CFF7708 1456E7A6
裏稼業大全 伍
1CFF770C 1456E7A6
裏稼業大全 六
1CFF7710 1456E7A6
貴重品所持
通行手形・本町
1CFF7764 1456E7Ax
通行手形・下町
1CFF7768 1456E7Ax
通行手形・花街
1CFF776C 1456E7Ax
重い紙入れ
1CFF7770 1456E7Ax
早厳 1CFF7778 1456E7Ax
養生散 1CFF7780 1456E7Ax

xは5＝未所持、6＝所持。

恨み度100 1CFF768C 1456E781
警戒レベル0
1CA1EC80 1456E7A5
遊戯時間最大
1CFF6674 145931A1
消耗品使っても減らない
1CC07870 1456E7A5

売買時は無効。

消耗品でいのち回復すると全回復
1C89E998 1456E7A5
1CB1037C 1456E7A5
消耗品ではら回復すると全回復
1C89E9C8 1456E7A5
1CB103C4 1456E7A5
夜の稼業時
攻撃力最大
1CB130BC DA56E4A3
防御力最大
1CB130EC D8D647A5
（東京都葛飾区／Myana）

PS2 ふしぎの海のナディア -Inherit the Blue Water-

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878560 1439C608
LIBRARY閲覧すると全開
1C81ECAC 3853E7A6
1C81ECB4 B493E7A5
1C81EE2C 3853E7A6
1C81EE30 B493E7A5

CGはLIBRARYに入ると全開、MUSICは開いたページまで全開。

LIBRARY CG全開（PAR 1.6j以降専用コード）
7CA89544 1439E7A6
3D988229 1456E7A5
4CA895D8 1456E6A6
LIBRARY MUSIC全開（PAR 1.6j以降専用コード）
7CA89470 1457E7A6
3D988229 1456E7A5
（東京都葛飾区／Myana）

PS2 ファイティング フォー ONE PIECE

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878574 1442F528
ファイトベリー最大
1CB7C314 144F25CC
1P
体力メーター最大
1CC1DE60 1456E4C5
1CC1DE64 1456E4C5
コマンドゲージ最大
1CC1DE78 144E9DA5
セレクトボタンで2P体力1
0C2949A6 1456B00B
1CC1E034 1456E7A6
2P
体力メーター最大
1CC1E034 1456E4C5
1CC1E038 1456E4C5
コマンドゲージ最大
1CC1E04C 144E9DA5
体力メーター0
1CC1E034 1456E7A5

試合開始時に2Pが負ける。

コマンドゲージ0
1CC1E04C 1456E7A5
ダメージが全部2Pに
1C860B18 389AE6F1
1P無敵2P一撃死
1C860B08 04D6E79C
1C860B18 389AE6F1
1C860B20 1473CFC8
（東京都葛飾区／Myana）

PS2 魔法先生ネギま！2時間目 戦う乙女たち！麻帆良大運動会SP！

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 1456E79B
生徒ステータスMAX
明石裕奈
体力999 4CBB4260 1456E404
瞬発力999 4CBB425E 1456E404
柔軟さ999 4CBB4264 1456E404
ねばり999 4CBB4262 1456E404
協調性999 4CBB4268 1456E404
色気999 4CBB4266 1456E404
ストレス0
4CBB4270 1456E7A5
B 105 4CBB426E 1456EBAF
W 45 4CBB4274 1456E6E7
H 90 4CBB4272 1456E421
親密度大好き
3CBB4281 1456E7A3
朝倉和美
体力999 4CBB4840 1456E404
瞬発力999 4CBB483E 1456E404
柔軟さ999 4CBB4844 1456E404
ねばり999 4CBB4842 1456E404
協調性999 4CBB4848 1456E404
色気999 4CBB4846 1456E404
ストレス0
4CBB4850 1456E7A5
B 105 4CBB484E 1456EBAF
W 45 4CBB4854 1456E6E7
H 90 4CBB4852 1456E421
親密度大好き
3CBB4861 1456E7A3
綾瀬夕映
体力999 4CBB4F20 1456E404
瞬発力999 4CBB4F1E 1456E404
柔軟さ999 4CBB4F24 1456E404
ねばり999 4CBB4F22 1456E404

●サンデーGXの読み切り「RAIDEN-18」サイコー！ やっぱ荒川弘サイコー！ （島根県安来市／さっくにゃーん!!） 編も荒川弘先生のファンです。インタビューもよかったですよね。しかし、雑誌に掲載された読み切りにも関わらず復刊ドットコムにリクエストがあったのには驚いた！

B 105 4CBC9A8E 1456EBAF
W 45 4CBC9A94 1456E6E7
H 90 4CBC9A92 1456E421
親密度大好き
3CBC9AA1 1456E7A3

龍宮真名

体力999 4CBCA060 1456E404
瞬発力999 4CBCA05E 1456E404
柔軟さ999 4CBCA064 1456E404
ねばり999 4CBCA062 1456E404
協調性999 4CBCA068 1456E404
色気999 4CBCA066 1456E404
ストレス0
4CBCA070 1456E7A5
B 105 4CBCA06E 1456EBAF
W 45 4CBCA074 1456E6E7
H 90 4CBCA072 1456E421
親密度大好き
3CBCA081 1456E7A3

超鈴音

体力999 4CBCA640 1456E404
瞬発力999 4CBCA63E 1456E404
柔軟さ999 4CBCA644 1456E404
ねばり999 4CBCA642 1456E404
協調性999 4CBCA648 1456E404
色気999 4CBCA646 1456E404
ストレス0
4CBCA650 1456E7A5
B 105 4CBCA64E 1456EBAF
W 45 4CBCA654 1456E6E7
H 90 4CBCA652 1456E421
親密度大好き
3CBCA661 1456E7A3

長瀬楓

体力999 4CBCAD20 1456E404
瞬発力999 4CBCAD1E 1456E404
柔軟さ999 4CBCAD24 1456E404
ねばり999 4CBCAD22 1456E404
協調性999 4CBCAC28 1456E404
色気999 4CBCAC26 1456E404
ストレス0
4CBCAC30 1456E7A5
B 105 4CBCAC2E 1456EBAF
W 45 4CBCAC34 1456E6E7
H 90 4CBCAC32 1456E421
親密度大好き
3CBCAC41 1456E7A3
属性1変更
3CBCAC45 1456E7xx
属性2変更
3CBCAC42 1456E7xx

那波千鶴

体力999 4CBCB300 1456E404
瞬発力999 4CBCB3FE 1456E404
柔軟さ999 4CBCB304 1456E404
ねばり999 4CBCB302 1456E404
協調性999 4CBCB308 1456E404
色気999 4CBCB306 1456E404
ストレス0
4CBCB310 1456E7A5
B 105 4CBCB30E 1456EBAF
W 45 4CBCB314 1456E6E7
H 90 4CBCB312 1456E421
親密度大好き
3CBCB321 1456E7A3

鳴滝風香

体力999 4CBCB9E0 1456E404
瞬発力999 4CBCB9DE 1456E404
柔軟さ999 4CBCB9E4 1456E404
ねばり999 4CBCB9E2 1456E404
協調性999 4CBCB9E8 1456E404
色気999 4CBCB9E6 1456E404
ストレス0
4CBCB9F0 1456E7A5
B 105 4CBCB9EE 1456EBAF
W 45 4CBCB9F4 1456E6E7
H 90 4CBCB9F2 1456E421
親密度大好き
3CBCB901 1456E7A3

鳴滝史伽

体力999 4CBCBFC0 1456E404
瞬発力999 4CBCBFBE 1456E404
柔軟さ999 4CBCBFC4 1456E404
ねばり999 4CBCBFC2 1456E404
協調性999 4CBCBFC8 1456E404
色気999 4CBCBFC6 1456E404
ストレス0
4CBCBFD0 1456E7A5
B 105 4CBCBFCE 1456EBAF
W 45 4CBCBFD4 1456E6E7
H 90 4CBCBFD2 1456E421
親密度大好き
3CBCBFE1 1456E7A3

葉加瀬聡美

体力999 4CBCC5A0 1456E404
瞬発力999 4CBCC59E 1456E404
柔軟さ999 4CBCC5A4 1456E404
ねばり999 4CBCC5A2 1456E404
協調性999 4CBCC5A8 1456E404
色気999 4CBCC5A6 1456E404
ストレス0
4CBCC5B0 1456E7A5
B 105 4CBCC5AE 1456EBAF
W 45 4CBCC5B4 1456E6E7
H 90 4CBCC5B2 1456E421
親密度大好き
3CBCC5C1 1456E7A3

長谷川千雨

体力999 4CBCCB80 1456E404
瞬発力999 4CBCCB7E 1456E404
柔軟さ999 4CBCCB84 1456E404
ねばり999 4CBCCB82 1456E404
協調性999 4CBCCB88 1456E404
色気999 4CBCCB86 1456E404
ストレス0
4CBCCB90 1456E7A5
B 105 4CBCCB8E 1456EBAF
W 45 4CBCCB94 1456E6E7
H 90 4CBCCB92 1456E421
親密度大好き
3CBCCBA1 1456E7A3

エバァ

体力999 4CBCD160 1456E404
瞬発力999 4CBCD15E 1456E404
柔軟さ999 4CBCD164 1456E404
ねばり999 4CBCD162 1456E404
協調性999 4CBCD168 1456E404
色気999 4CBCD166 1456E404
ストレス0
4CBCD170 1456E7A5
B 105 4CBCD16E 1456EBAF
W 45 4CBCD174 1456E6E7
H 90 4CBCD172 1456E421
親密度大好き
3CBCD181 1456E7A3

宮崎のどか

体力999 4CBCD740 1456E404
瞬発力999 4CBCD73E 1456E404
柔軟さ999 4CBCD744 1456E404
ねばり999 4CBCD742 1456E404
協調性999 4CBCD748 1456E404
色気999 4CBCD746 1456E404
ストレス0
4CBCD750 1456E7A5
B 105 4CBCD74E 1456EBAF
W 45 4CBCD754 1456E6E7
H 90 4CBCD752 1456E421
親密度大好き
3CBCD761 1456E7A3

村上夏美

体力999 4CBCDA20 1456E404
瞬発力999 4CBCDA1E 1456E404
柔軟さ999 4CBCDA24 1456E404
ねばり999 4CBCDA22 1456E404
協調性999 4CBCDD28 1456E404
色気999 4CBCDD26 1456E404
ストレス0
4CBCDD30 1456E7A5
B 105 4CBCDD2E 1456EBAF
W 45 4CBCDD34 1456E6E7
H 90 4CBCDD32 1456E421
親密度大好き
3CBCDD41 1456E7A3

雪広あやか

体力999 4CBCE000 1456E404
瞬発力999 4CBCE0FE 1456E404
柔軟さ999 4CBCE004 1456E404
ねばり999 4CBCE002 1456E404
協調性999 4CBCE008 1456E404
色気999 4CBCE006 1456E404
ストレス0
4CBCE010 1456E7A5
B 105 4CBCE00E 1456EBAF
W 45 4CBCE014 1456E6E7
H 90 4CBCE012 1456E421
親密度大好き
3CBCE021 1456E7A3

四葉五月

体力999 4CBCE6E0 1456E404
瞬発力999 4CBCE6DE 1456E404
柔軟さ999 4CBCE6E4 1456E404
ねばり999 4CBCE6E2 1456E404
協調性999 4CBCE6E8 1456E404
色気999 14CBCE6E6 1456E404
ストレス0
4CBCE6F0 1456E7A5

●近所のゲーセンで『鉄拳5』のDX筐体の大画面を見ながら涼んでいる子供がいました。ゲームはぜんぜんしないで。（長崎県諫早市／うききき（改））㊞迫力がありますから驚きのあまり身がすくんでしまったのかも。そう考えると、身震いするほど涼しかったのかもしれませんが。

B 105　4CBCE6EE 1456EBAF
W 45　4CBCE6F4 1456E6E7
H 90　4CBCE6F2 1456E421
親密度大好き
3CBCE601 1456E7A3
サジ
体力999 4CBCECC0 1456E404
瞬発力999 4CBCECBE 1456E404
柔軟さ999 4CBCECC4 1456E404
ねばり999 4CBCECC2 1456E404
協調性999 4CBCECC8 1456E404
色気999 4CBCECC6 1456E404
ストレス0
4CBCECD0 1456E7A5
B 105　4CBCECCE 1456EBAF
W 45　4CBCECD4 1456E6E7
H 90　4CBCECD2 1456E421
親密度大好き
3CBCECE1 1456E7A3
（千葉県我孫子市／白鳥瞳）

PS2 巫女舞 ～永遠の想い～

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 1444F0A4
画廊全開（セーブ未反映）
1C8F0D18 1456E7A5
画廊全開（セーブ反映）
1C8F0D18 B414E7A5

画廊を参照すると有効。

クリアリスト＆ショートカット全開（セーブ反映）
1C8FA238 B097E7A5
1C8FA23C 1456E7A5

クリアリストを参照すると有効。

（住所不明／シアル）

PS2 MotoGP 4

PS2PAR用コード

マスターコード
EC8787C4 142C69D0
所持GPポイント最大
1CCBF474 144F25CC
累計GPポイント最大
1CCBF478 17E9C70C
トレーニングに入るとすべて金クリア済み 1C8DEAF8 3851E7B2
1C8DEA00 384FE7A7
1C8DEA08 B30FE7A5
1C8DEA10 384FE7A6
パドックに入るとショップの全特典購入済み
1C8EEDA0 3850E7A7
1C8EEDA4 B3F0E7A5
1C8EEDA8 0456E7A0
1C8DDF9C 3854E7A7
1CCBF758 1456E7A5
4CCBF752 1456E7A5
トレーニング、基礎＆応用がすべて金ランク
3CCDEAFD 1456E7A7
4CCDEAFA 1456E5A7
1CCDEA00 1654E5A7
1CCDEA04 1654E5A7
1CCDEA08 1654E5A7
1CCDEA0C 1654E5A7
4CCDEA10 1456E5A7
3CCDEA0E 1456E7A7
チャレンジに入るとすべて金トロフィー 1C8D04A8 385AE7A7
1C8D04AC 3855E7A4
1C8D04B0 B3FAE982
1C8D04B4 B3F5E902
1C8D04B8 0456E7A2

一度セーブ後、ロードすると反映。

ラップタイム停止
1C9A0328 385AE7A5
1C9A032C 15F6E79D
1C9A0330 B0BAE7A5
1C8BAB90 1053C7A5
CPU車停止
1CB7BAE8 0456E586

L3ボタンで停止、R3ボタンで再動。

アーケードモード
バイク選択時にチューンド最大
1C9A0228 205529A9
1C9A022C B255E7A5
1C9A0230 15F6E79D
1C9A0234 5A52E7A5
1C872260 1053C765

バイク選択時にチューンド数値が最大になる。種別がプレイヤーバイクのみ有効。

フライング発進可
1C8A6FB4 3850E7A6
敵車ステルス化
1C8900E4 384FE7A6

敵は見えないが接触判定はある。

バイクが2Dドット化
1C890088 1456E7A5
1C8900B8 3850E7A5

リプレイ時TVカメラ視点未対応。

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 雷電Ⅲ

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 14445FF8
おまけ全開
1CF2D628 61DFB00C
1CF2D62C 61DFB00C
1P
スコア最大
1CBCD67C 17E9C713
残機9機 3CBCD680 1456E79E
ボム7発 3CBCD6E4 1456E7A4
得点アイテム999個
1CBCD6F0 1456E404
無敵　3CC81F6C 1456E7A3
自機巨大化
1CC81C84 D416E7A5
1CC81C88 D416E7A5
1CC81C8C D416E7A5
2P
スコア最大
1CBCD604 17E9C713
残機9機 3CBCD608 1456E79E
ボム7発 3CBCD96C 1456E7A4
得点アイテム999個
1CBCD978 1456E404
無敵　3CC822D0 1456E7A3
自機巨大化
1CC823E8 D416E7A5
1CC823EC D416E7A5
1CC823F0 D416E7A5
1P、2P共通
残機減らない
1C8452C0 1456E7A5
ボム減らない
1C8446B4 1456E7A5
無敵　1C846130 1456E7A5
得点入るとスコア最大
1C843938 0456E7B8
得点アイテム1個取得で999個
1C824F2C 3854E404
（東京都葛飾区／Myana）

PS2 ラプソディア

PS2PAR用コード

マスターコード
EC8782E0 141ECF38
所持金最大
1CF20050 17E9C70C
スキルポイント最大
1CF20048 17E9C70C
敵ステータス弱体化
1CB946F8 1456E7A5
1CB94600 3854E7A6
キャラバン、スキル強化Sまで可能
1CA668A4 0456E7A0
1CA668A8 385AE7A3
鍛冶屋の武器強化レベル8まで可能
1CA4F004 0899E7A1
1CA4F018 3846E79D
キャラバン
スキル装備枠8個（セーブ未反映）
1CA66B70 3854E79D
武具変更時にステータス最大（セーブ反映） 1CB92160 3844E404
1CB92168 B884E79F
（東京都葛飾区／Myana）

●『タイトーメモリーズ 上巻』に『メタルブラック』が収録されていたのでサターンをしまいました。『下巻』には『ガンフロンティア』も入ってるし。（北海道阿寒郡／北海道のぶた）㊜特定のゲームを1時間以上遊ぶとシークレットゲームが出現するって知ってました？

PS2 ラムネ ～ガラスびんに映る海～

PS2PAR用コード

マスターコード
EC87848C 143DC2DC
フラグ全開
1C838290 284FE00C
1C8384FC 284FE00C

タイトル画面におまけ&エピローグ出現、CGモードおよびシーン回想・おまけ全開。

（住所不明／シアル）

PS2 真・三國無双4 猛将伝

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 1443DE50
武勲関係無しにアイテム5つ所持
9C8D528C 14B9DFBF
武勲60000 9C8D5534 2859BD85
9C8D5538 B899E79D
セレクトボタンで制限時間リセット
1C8C7F20 3873E7A6
0CA159C4 1456B00B
1C8C7F20 E456D11D
衝撃波系技多段ヒット
9C8ADCB4 0456E75F
体力最大維持
9C9A8028 151607BA
9C9A802C 1453FEA5
9C9A8030 15F6E79D
9CB3BEA8 1053B0E5
9CB3BEB0 B899E587
無双ゲージ最大維持
9C90A304 8653E60B
9C90A308 0876E79E
無条件で無双覚醒
9C89FAD0 F853B00C
矢減らない
9C90D2F4 3873E7A5
シフト移動高速化
9C8F1158 2055255D
9C8F11E0 B0D5E7A9
ジャンプ力上昇
9C8F0E14 2055xxxx
9C8F1144 B0D5E7C5

xxxxは2645=20、2615=30、25C5=40、255D=50。

プレイヤー以外歩けない
0CA159C4 1456AD0C
1C8F1128 0696E7A8
0CA159C4 1456BA0C
1C8F1128 0896E7A8

L1+L2ボタンでON、R1+R2ボタンでOFF。

流れる音楽変更
9C830CA8 F843E7xx

xxは〈第3表〉参照。戦闘状況によって切り替わる音楽には未対応。

（長野県／shin）

全アイテム入手
1C8D5780 10587BFD
1C8D5784 2859E7B1

アイテムを参照すると有効。修羅モードには未対応。

全強化アイテム99個
1C8E9A58 2854E788

コード有効中のみ反映。

ステージクリア後、武将の能力値MAX DC967424 1475ACE9
1CF87C2C 2045E7B9
1CF87C00 1E59E7B0
1CF87C04 1459FFC0

武勲ポイント、体力、無双、攻撃力、防御力、K.O.COUNTがMAXに。武将の階級は張角の場合「天公将軍」、ほかの武将は「大将軍」になる。

ステージクリア後、必ず護衛武将が志願 0CF86C68 14565FBA
1CF86C68 F845E7A6
志願者の資質変更
DC969338 14741249
1CF5DED0 2854E7xx
1CF5DEE0 2854E7yy
1CF5DEE4 0456E7A4

xxはA6=一国の、A8=二国の、A4=三国の、9C=天下の。yyはA5=傑物、A6=秀才、A7=神童、A8=鬼才。

移動速度変更（1Pのみ）
1C8F1158 2055E7D4
1C8F115C 883598ED
1C8F1160 2435E4A5
1C8F1164 0436E7A7
1C8F1174 8635E60B
1C8F117C C836E7A6
1C8F1168 2054xxxx
1C8F116C 2054yyyy

xxxx、yyyyの値は2645=レベル20、2615=レベル30、25C5=レベル40、255D=レベル50、2545=レベル80、25E3=レベル99。xxxxは通常移動時で、yyyyはL2、R2ボタン+移動時。

攻撃範囲変更（1P・2Pのみ）
1CB5ED10 1556E79D
1CB5EDE8 15F6A7BA
1CB5EDEC 1057DBF1
1CB5EDF0 84DAB093
1CB5EDFC 2054xxxx

xxxxはF0E5=1.5倍、27A5=2倍、2765=3倍、2725=4倍、2745=5倍、26C5=10倍、2645=20倍、255D=50倍、25DD=100倍。

進入制限解除（1Pのみ）
必須コード
1C9A0A28 204CE7D4
1C9A0A2C 878C98ED
1C9A0A30 238CE4A5
1C9A0A34 C84CE7A6
1C9A0A38 143D17A0
1C9A0A40 15F6E79D

以下の2つのコードを使うときは必ず併用すること。L2またはR2ボタンを押しているあいだは地形制限を無視して移動可能。

徒歩時 1C8FBA28 14769FBA
1C8FBA3C 1053C565
1C8FBA44 C796E7E9
騎乗時 1C8FBE30 1C5DE725
1C8FBE44 1053C565
1C8FBE4C C796E745
地下モード
0CA15800 1456E5A7
1C8FFB78 8693E60B
0CA15800 1456E6A7
1C8FFB78 24D3E5A5

L3+R2=ON（地下潜行）、L3+L2=OFF（地上復帰）。ON時は地下に潜って移動可能。ただし、地形制限は地上MAPに依存するため「進入制限解除」コードを併用すること。

プレイヤー支援（1P&2P）
必須コード
1C9A0BA0 0C5754C8
1C9A0BA4 8613E6FF
1C89CFB0 0C53C5A5

以下の2つのコードを使うときは必ず併用すること。敵を攻撃すると有効。

体力&無双全快
1C9A0B28 10578A61
1C9A0B2C 8619E60B
能力アップ全開
1C9A0B40 284FE7A8
1C9A0B44 13F6FFC2
1C9A0B48 2858E1B5
1C9A0B4C 10585A69
1C9A0B50 861AE60B
1C9A0B58 07F6B00F
1C9A0B5C 37EFB00C
能力アップによる色変化なし
1C8FB4F8 0456E73C

無双MAX時、無双覚醒時のエフェクトには未対応。

老酒入手で体力&無双全快

●人気ソフトハウスのオーガストって、もとは「王宮魔法劇団」という同人サークルだったんですね。（福岡県東区／怒りの葡萄）㊗そのとおり。3作目となる『月は東に日は西に』の大ヒットによりPS2とDCに移植→アニメ化で一般ユーザーにも広く知られるようになりましたよね。

1C891698 0456B0FF
騎乗時の移動速度変更
1C9A0D28 58B4E7AD
1C9A0D2C 8655E60B
1C9A0D30 1C35E725
1C9A0D34 0836E79B
1C9A0D38 2055E7D4
1C9A0D3C 883598ED
1C9A0D40 2435E4A5
1C9A0D44 C436E7A7
1C9A0D48 2055xxxx
1C9A0D4C 2055yyyy
1C9A0D50 D8D547A5
1C9A0D54 DA52D727
1C9A0D70 15F6E79D
1C8F17F0 1053C525

xxxx、yyyyの値はF0E5＝1.5倍、27A5＝２倍、2765＝３倍、2725＝４倍、2745＝５倍、26C5＝10倍。xxxxは通常移動時、L2、R2ボタン＋移動時。効果はアイテム装備で持ち込んだ馬（象）に限定して有効。速度は馬（象）の性能に比例する。

攻撃すると援護射撃発動（１Ｐ＆２Ｐの攻撃時）
1C90A1B0 0456E7C6
つねに援護射撃発動
1C909C00 0876E742
1C90A1B0 0456E7C6
味方に攻撃可能
1C9A0A68 2055E7D4
1C9A0A6C 883598ED
1C9A0A70 2435EBA5
1C9A0A74 0436E79F
1C9A0A98 0C576A5E
1C9A0AA0 0C586225
1C899630 1053C575

L1ボタン＋攻撃（直接攻撃のみ）で有効。

修羅モード
全アイテム入手
1CB936C4 104B8315
エディットモード
防具全開 1C8E96F0 F853B00C
1C8E9604 B893E7A3
立志モード
防具全開 1CB9FBD8 0C4B5199
1CB9FBDC 2859E7A6
スキル全開
1CB9FA88 0456B008
1CB9FA8C 2859E7A6
一瞬で伏兵準備完了
1CBAF314 385AE7A5
入手武器の性能変更
武器レベル
1C890C8C 2858E7xx

xxはA5＝レベル１、A6＝レベル２、A7＝レベル３、A8＝レベル4（Unique）。

重さ 1C89F524 2859E7xx

xxはA5＝軽い、A6＝標準、A7＝重い。

付加能力数変更
1C890C94 2857E7xx

xxはA5＝なし、A6＝１こ、A7＝２こ、A8＝３こ、A1＝４こ、A2＝５こ。付加能力の種類はランダム。

付加能力レベル変更
1C89F7A0 2853E7xx

xxはA6＝１、A2＝５、9F＝10、9C＝15、B1＝20。すべてxxの値で統一される。

エボリューション
1C89F478 0456E7xx

xxはA6＝あり、A2＝なし。

攻撃力変更
1C89D690 10586225
1C89D698 C896E778
1C89D600 1057DBF1
1C89D604 16D607BA
1C89D610 0454E79B
1C89D614 2054xxxx
1C89D94C 2054yyyy
1C89D69C 14466zzz

xxxx、yyyyの値はF0A5＝１／２倍、F025＝１倍、27A5＝２倍、2765＝３倍、2725＝４倍、2745＝５倍、26C5＝10倍、2645＝20倍、255D＝50倍、25DD＝100倍、2B5D＝一撃死。zzzは667＝１／32倍、6A7＝１／16倍、7E7＝１／８倍、727＝１／４倍、767＝１／２倍、7A5＝１倍、765＝２倍。xxxxは味方１Ｐ＆２Ｐ、yyyyは味方NPC、zzzは敵全員。

通常モード
入手武器の性能変更
武器レベル
1C89F614 2858E7xx

xxはA5＝レベル１、A6＝レベル２、A7＝レベル３、A8＝レベル4（Unique）。

重さ 1C89F68C 2859E7xx

xxはA5＝軽い、A6＝標準、A7＝重い。

付加能力数
1C89F664 2846E7xx

xxはA5＝なし、A6＝１個、A7＝２個、A8＝３個、A1＝４個、A2＝５個。

付加能力レベル
1C89F8B8 2853E7xx

xxはA6＝１、A2＝５、9F＝10、9C＝15、B1＝20。すべてxxの値で統一される。

エボリューション
1C89F968 0456E7xx

xxはA2＝あり、9E＝無し。フリー、無双、外伝モードで有効。

武器強制出現モード
0CA15800 1456E59D
1C8910B8 284AE7AE
0CA15800 1456E69D
1C8910B8 14D687BA

出現時のアイテムとして必ず武器が登場。修羅モードでは入手しても効果は表れない。START＋R2ボタンでON、START＋L2ボタンでOFF。

必ずアイテム出現
1C909128 1059D7B5
1C909130 0456E7A0
1C9092A0 0456E798
0CC6E028 1456189C
1C90912C 285AE7AA
0CC6E028 1446189C
1C90912C 285AE7A9

敵・味方に関係なくキャラを倒すとアイテム出現。アイテムの種類は完全ランダム。

オプション
コンボ制御
1C909070 8493E609
1C90907C 2C74E7xx
1C909094 0456E713

xxはA8＝３Hit、A2＝５Hit、A4＝７Hit、9F＝10Hit、9C＝15Hit。

（住所不明／シアル）

１Ｐ
SELECT十△ボタンでステージクリア 0CA15800 1456D7A6
3CC6E040 1456E7A1
矢減らない
1C90D2F4 1456E7A5
外伝モード
全アイテム入手
1C8D5780 10587BFD
1C8D5784 2859E7B1

出撃前にアイテム装備画面にいくと有効。

シフト移動時高速化
1C8F1158 2055255D
1C8F11E0 B0D5E7A9
サウンドテスト＆ムービー全開
1CDC3BB8 61DFB00C
1CDC3BBC 61DFB00C

●文化祭のために妹にＴシャツを借りる。兄の服を借りる妹は「萌え」ですが、妹の服を借りるお兄ちゃんって㊞さんはどう思います？（新潟県見附市／長月いぬゐ）㊞な、なんだってー！ 絶対に匂いとか匂いとか匂いとか嗅がないように！ まぁ借りただけでレッドカードですが！

1CDC3BC0 61DFB00C
1CDC3BC4 61DFB00C
1CDC3BC8 61DFB00C
1CDC3BCC 61DFB00C

連撃増加数変更
1C89C71C 3873E7xx

xxはA7＝連撃＋２、A8＝連撃＋３、A2＝連撃＋５、9F＝連撃＋10。

真空書装備時の攻撃範囲変更
1CB5EDFC 2054xxxx

xxxxは27A5＝２倍、2765＝３倍、2725＝４倍、2745＝５倍、26C5＝範囲10倍、2645＝範囲20倍、255D＝範囲50倍、25DD＝範囲100倍。

撃破獲得武勲最大
1C823D14 1456E7A5

クリアタイム獲得武勲最大
1C823ABC 1456E7A5

撃破武将獲得武勲最大
1C823D64 1456E7A5

撃破増加数10倍
1C8238A8 3873E79F

アイテム自動回収
1C890854 1456E7A5

BGM消去 1CD2EFF0 1455E7A6

ボイス以外の効果音消去
1CD2F638 1456E7A5
1CD2F644 1456E7A5
1CD2F650 1456E7A5

ゲージエフェクト消去
0CA15AC0 1456E5B5
1CC940A8 1356E7A5
0CA15AC0 1456E565
1CC940A8 1456E7A5

２Ｐ側R2＋上ボタンで消去ON、２Ｐ側R2＋下ボタンで消去OFF。

立志モード

スキルポイント変動で最大
1CB9F8C8 1456E7A5

スキル購入時ポイント最大
1CB9E364 3845E404
1CB9E370 B885E79B

防具全部（セーブ未反映）
1CB9FB04 3854E7A6

防具全部（セーブ反映）
1CB9FBEC 3853B00C
1CB9FBF4 B893E7A1

クリア時の軍団貢献度999
1CBAC5B4 3855E7A5
1CBA620C 3855E7A5

キャラ作成時の体形設定上限解除
0CF448C4 14563A89
1CF448CC 1456E7A5
0CF44818 14563A8D
1CF44820 1456E7A5

修羅モード

初期所持金最大
1CB92D44 1456E7A5

初期所持鉄最大
1CB92D74 1456E7A5

所持金変動すると最大
1CB9353C 1456E7A5

所持鉄変動すると最大
1CB932DC 1456E7A5

１面クリアでMission999
1CB93448 1456E7A5

幕舎 全強化アイテム99個
1CDC3BF8 F5734488
4CDC3BFC 14564488

無双＆フリーモード出現
1CA454A8 1456E7A6

エディットキャラ

防具全部 4CDC3BFA 1456B00C
4CDC3B00 1456B00C

体伸びすぎ
1C8D5F4C 3854E70C

体太すぎ 1C8D5F2C 3854E70C

上記２つのコードは立志モードやフリーモードのエディットキャラクターを選択したあと、戦闘時に効果が表れる。

エディットモード

キャラ作成時の体形設定上限解除
0CF5A2DC 1456E7AB
1CF5A2E0 0456E79F
0CF5A57C 1456E7AB
1CF5A580 0456E79E

体形のカーソルが設定上限以上に指定可能。

キャラ透明
1CA5AD68 9456E4C9

武器透明 1CA5B294 1456E50C

（東京都葛飾区／Myana）

〈第１表〉『第３次スーパーロボット大戦α～終焉の銀河へ』ユニットリスト

xxxxxxxx	ユニット	3CABA4F5	Zガンダム[3]	3CAB0551	ドーベン・ウルフ[1]	3CAB63AD	クラップ級[2]
3CAE4B75	ガンダム試作1号機Fb	3CABA9D1	ガンダムMk-Ⅱ[1]	3CAB062D	ドーベン・ウルフ[2]	3CAB6489	ギラ・ドーガ[1]
3CAE4C51	ガンダム試作2号機[1]	3CABAAAD	ガンダムMk-Ⅱ[2]	3CAB0809	ゲーマルク[1]	3CAB6965	ギラ・ドーガ[2]
3CAE512D	ガンダム試作2号機[2]	3CABAF89	ガンダムMk-Ⅱ[3]	3CAB0DE5	ゲーマルク[2]	3CAB6A41	ギラ・ドーガ[3]
3CAE5309	ガンダム試作2号機[3]	3CABB065	スーパーガンダム[1]	3CAB0EC1	クィン・マンサ[1]	3CAB6C1D	ギラ・ドーガ[4]
3CAE54E5	ガンダム試作3号機	3CABB541	スーパーガンダム[2]	3CAB139D	クィン・マンサ[2]	3CAB71F9	サザビー
3CAE59C1	ガンダム・ステイメン	3CABB71D	スーパーガンダム[3]	3CAB1479	キュベレイ[1]	3CAB72D5	ナイチンゲール
3CAE5A9D	ジム・カスタム[1]	3CABB8F9	百式[1]	3CAB1955	キュベレイ[2]	3CAB77B1	ウイングガンダムゼロ[1]
3CAE5F79	ジム・カスタム[2]	3CABBDD5	百式[2]	3CAB1A31	νガンダム[1]	3CAB788D	ウイングガンダムゼロ[2]
3CAE6055	ジム・カスタム[3]	3CABBEB1	メタス[1]	3CAB1C0D	νガンダム[2]	3CAB7D69	ウイングガンダムゼロ[3]
3CAE6531	ジム・カスタム[4]	3CABC38D	メタス（MA）[1]	3CAB21E9	νガンダムHWS装着型	3CAB7E45	ガンダムデスサイズヘル[1]
3CAE670D	ジム・カスタム[5]	3CABC469	メタス[2]	3CAB22C5	Hi-νガンダム	3CAB8021	ガンダムデスサイズヘル[2]
3CAE68E9	ジム・キャノンⅡ[1]	3CABC945	メタス（MA）[2]	3CAB27A1	量産型νガンダム（I）[1]	3CAC85FD	ガンダムヘビーアームズ改[1]
3CAE6DC5	ジム・キャノンⅡ[2]	3CABCB21	メタス[3]	3CAB287D	量産型νガンダム（F）[1]	3CAC86D9	ガンダムヘビーアームズ改[2]
3CAE6EA1	ジム・キャノンⅡ[3]	3CABCCFD	ハンブラビ[1]	3CAB2D59	量産型νガンダム（I）[2]	3CAC8BB5	ガンダムサンドロック改[1]
3CAE737D	アルビオン[1]	3CABD1D9	ハンブラビ[2]	3CAB2E35	量産型νガンダム（F）[2]	3CAC8C91	ガンダムサンドロック改[2]
3CAE7459	アルビオン[2]	3CABD2B5	衛星ミサイル	3CAB3011	量産型νガンダム（I）[3]	3CAC916D	アルトロンガンダム[1]
3CAE7935	ザク「F2[1]	3CABD791	ZZガンダム[1]	3CAB35ED	量産型νガンダム（F）[3]	3CAC9249	アルトロンガンダム[2]
3CAE7B11	ザク「F2[2]	3CABD86D	Gフォートレス[1]	3CAB36C9	量産型νガンダム（I）[4]	3CAC9425	トールギスⅢ
3CAE7CED	ザク「F2[3]	3CABDD49	ZZガンダム[2]	3CAB3BA5	リ・ガズィ（BWS）[1]	3CAC9901	トーラス[1]
3CAE81C9	リック・ドムⅡ	3CABDF25	Gフォートレス[2]	3CAB3C81	リ・ガズィ[1]	3CAC9ADD	トーラス（MA）[1]
3CAB82A5	ゲルググ・M	3CABE001	ZZガンダム[3]	3CAB415D	リ・ガズィ[2]	3CAC9FB9	トーラス[2]
·3CAB8781	ガーベラ・テトラ	3CABE5DD	フルアーマーZZガンダム[1]	3CAB4239	リ・ガズィ（BWS）[2]	3CACA095	トーラス（MA）[2]
3CAB885D	ヴァル・ヴァロ	3CABE6B9	フルアーマーZZガンダム[2]	3CAB4415	リ・ガズィ[3]	3CACA571	トーラス[3]
3CAB8D39	ノイエ・ジール	3CABEB95	メガライダー[1]	3CAB49F1	リ・ガズィ[4]	3CACA64D	トーラス（MA）[3]
3CAB8F15	マゼラン改[1]	3CABEC71	メガライダー[2]	3CAB4ACD	リ・ガズィ（BWS）[3]	3CACAB29	トーラス[4]
3CAB90F1	マゼラン改[2]	3CABF14D	キュベレイMk-Ⅱ[1]	3CAB4FA9	リ・ガズィ[5]	3CACAD05	トーラス（MA）[4]
3CAB95CD	サラミス改[1]	3CABF229	キュベレイMk-Ⅱ[2]	3CAB5085	ジェガン[1]	3CACAEE1	トーラス[5]
3CAB96A9	サラミス改[2]	3CABF405	キュベレイMk-Ⅱ[3]	3CAB5561	ジェガン[2]	3CACB3BD	ストライクガンダム[1]
3CAB9B85	Zガンダム[1]	3CABF9E1	キュベレイMk-Ⅱ[4]	3CAB563D	ジェガン[3]	3CACB499	ストライクガンダム[2]
3CAB9C61	ウェイブライダー[1]	3CABFABD	量産型キュベレイ[1]	3CAB5819	ラー・カイラム[1]	3CACB975	エールストライクガンダム[1]
3CABA13D	Zガンダム[2]	3CABFF99	量産型キュベレイ[2]	3CAB5DF5	ラー・カイラム[2]	3CACBA51	ソードストライクガンダム[1]
3CABA319	ウェイブライダー[2]	3CAB0075	量産型キュベレイ[3]	3CAB5ED1	クラップ級[1]	3CACBF2D	ランチャーストライクガンダム[1]

●佐藤裕美サイコー！　好きだ――――!!（兵庫県神崎郡／飛鳥　忍）㊷いまではボーカリストとしてたくさんの支持を集めたようで。そういえば、東京ゲームショウ2005のショーにアシスタント司会として出演していたのが記憶に新しいです。

3CACC109	IWSPストライクガンダム[1]	3CA9A3ED	ヴェサリウス[1]	3CAA85D1	ゲッターライガー[1]	3CAA67B5	クライン
3CACC2E5	ストライクガンダム[3]	3CA9A4C9	ヴェサリウス[2]	3CAA86AD	ゲッターポセイドン[1]	3CAA6891	ゾンネカイザー
3CACC7C1	ストライクガンダム[4]	3CA9A9A5	ナスカ級高速戦闘艦	3CAA8B89	ゲッタードラゴン[2]	3CAA6D6D	ゴッドアーモン
3CACC89D	エールストライクガンダム[2]	3CA9AA81	ガモフ	3CAA8C65	ゲッターライガー[2]	3CAA6E49	ガルンロール
3CACCD79	ソードストライクガンダム[2]	3CA9AF5D	ローラシア級MS搭載艦	3CAA9141	ゲッターポセイドン[2]	3CAA7025	コブラード
3CACCE55	ランチャーストライクガンダム[2]	3CA9B039	ドミニオン	3CAA931D	真・ゲッター1[1]	3CAA7501	ガイキング[1]
3CACD331	IWSPストライクガンダム[2]	3CA9B215	レセップス	3CAA94F9	真・ゲッター2[1]	3CAA76DD	ガイキング[2]
3CACD50D	ストライクガンダム[5]	3CA9B7F1	大型地上戦艦	3CAA99D5	真・ゲッター3[1]	3CAA7BB9	ガイキング[3]
3CACD6E9	ストライクガンダム[6]	3CA9B8CD	エールストライクガンダム[4]	3CAA9AB1	真・ゲッター1[2]	3CAA7C95	ガイキング[4]
3CACDBC5	エールストライクガンダム[3]	3CA9BDA9	スカイグラスパー[3]	3CAA9F8D	真・ゲッター1[3]	3CAA8171	大空魔竜[1]
3CACDCA1	ソードストライクガンダム[3]	3CA9BE85	イデオン[1]	3CAAA069	真・ゲッター2[2]	3CD7824D	大空魔竜[2]
3CACE17D	ランチャーストライクガンダム[3]	3CA9C361	イデオン[2]	3CAAA545	真・ゲッター3[2]	3CD78729	大空魔竜（ボリューション）[1]
3CACE259	IWSPストライクガンダム[3]	3CA9C43D	イデオン[3]	3CAAA721	ブラックゲッター	3CD78905	大空魔竜[3]
3CACE735	ストライクルージュ	3CA9C619	イデオン[4]	3CAAA8FD	レディコマンド	3CD78AE1	大空魔竜[4]
3CACE911	エールストライクルージュ	3CA9CBF5	イデオン[5]	3CAAADD9	恐竜ジェット機	3CD78FBD	大空魔竜（ボリューション）[2]
3CACEAED	ソードストライクルージュ	3CA9CCD1	イデオン[6]	3CAAAEB5	サキ	3CD79099	大空魔竜[5]
3CACEFC9	ランチャーストライクルージュ	3CA9D1AD	イデオン[7]	3CAAB391	ザイ	3CD79575	大空魔竜[6]
3CACF0A5	ストライクルージュIWSP	3CA9D289	イデオン[8]	3CAAB46D	ズー	3CD79651	大空魔竜（ボリューション）[3]
3CACF581	イージスガンダム[1]	3CA9D765	イデオン[9]	3CAAB949	バド	3CD79B2D	大空魔竜[7]
3CACF65D	イージスガンダム[2]	3CA9D841	イデオン[10]	3CAABB25	ギロ	3CD79D09	大空魔竜[8]
3CACFB39	イージスガンダム[3]	3CA9DA1D	イデオン[11]	3CAABC01	ゼン1号	3CD79EE5	大空魔竜（ボリューション）[4]
3CACFD15	デュエルガンダム[1]	3CA9DFF9	ソルアンバー	3CAAC1DD	ゼン2号	3CD7A3C1	翼竜スカイラー
3CACFEF1	デュエルガンダム[2]	3CA9E0D5	ソルバニアー	3CAAC2B9	ゾリ	3CD7A49D	剣竜バゾラー
3CAC03CD	デュエルガンダム[3]	3CA9E5B1	ソルコンバー	3CAAC795	グダ	3CD7A979	魚竜ネッサー
3CAC04A9	デュエルガンダム[4]	3CA9E68D	ソロシップ	3CAAC871	無敵戦艦ダイ	3CD7AA55	レッドバロム
3CAC0985	バスターガンダム[1]	3CA9EB69	ジグ・マック[1]	3CAACD4D	鋼鉄ジーグ[1]	3CD7AF31	ブラックモンスター
3CAC0A61	バスターガンダム[2]	3CA9EC45	ジグ・マック[2]	3CAACE29	ジーグヘッド[1]	3CD7B10D	カブトンガー
3CAC0F3D	バスターガンダム[3]	3CA9EE21	ロッグ・マック[1]	3CAAD005	鋼鉄ジーグ[2]	3CD7B2E9	サソリンガー
3CAC1119	ブリッツガンダム[1]	3CA9F3FD	ロッグ・マック[2]	3CAAD5E1	鋼鉄ジーグ[3]	3CD7B7C5	デビルジャガー
3CAC12F5	ブリッツガンダム[2]	3CA9F4D9	ガンガ・ルブ[1]	3CAAD6BD	ジーグ・パーンサロイド	3CD7B8A1	ムーンコンドル
3CAC17D1	ブリッツガンダム[3]	3CA9F9B5	ガンガ・ルブ[2]	3CAADB99	ジーグヘッド[2]	3CD7BD7D	ダリウス大帝
3CAC18AD	フリーダムガンダム[1]	3CA9FA91	ザンザ・ルブ[1]	3CAADC75	ジーグヘッド[3]	3CD7BE59	ライディーン[1]
3CAC1D89	フリーダムガンダム[2]	3CA9FF6D	ザンザ・ルブ[2]	3CAAE151	鋼鉄ジーグ[4]	3CD7C335	ライディーン[2]
3CAC1E65	ジャスティスガンダム[1]	3CA90049	ガルボ・ジック	3CAAE22D	サイボーグ宙	3CD7C511	ライディーン[3]
3CAC2341	ジャスティスガンダム[2]	3CA90225	ギド・マック	3CAAE409	ビッグシューター	3CD7C6ED	ブルーガー
3CAC251D	カラミティガンダム[1]	3CA90701	アディゴ	3CAAE9E5	ルゴン	3CD7CBC9	ダンクーガ[1]
3CAC26F9	カラミティガンダム[2]	3CA908DD	デッカ・バウ	3CAAEAC1	ガルガ	3CD7CCA5	ダンクーガ[2]
3CAC2BD5	レイダーガンダム[1]	3CA90DB9	ゴンド・バウ	3CAAEF9D	ギララ	3CD7D181	ファイナルダンクーガ
3CAC2CB1	レイダーガンダム[2]	3CA90E95	ガタマン・ザン	3CAAF079	ギャオ	3CD7D25D	ブラックウイングN[1]
3CAC318D	フォビドゥンガンダム[1]	3CA91371	ガブロ・ザン	3CAAF555	ババン	3CD7D739	ブラックウイングH[1]
3CAC3269	フォビドゥンガンダム[2]	3CA9144D	ドロワ・ザン	3CAAF631	ドラゴ	3CD7D915	ブラックウイングN[2]
3CAC3745	M1アストレイ[1]	3CA91929	バイラル・ジン	3CAAF80D	レイゴン	3CD7DAF1	ブラックウイングH[2]
3CAC3921	M1アストレイ[2]	3CA91B05	ダイターン3	3CAAFDE9	幻魔要塞ヤマタノオロチ[1]	3CD7DFCD	ムゲ小型空戦メカ
3CAC3AFD	M1アストレイ[3]	3CA91CE1	ダイファイター	3CAAFEC5	幻魔要塞ヤマタノオロチ[2]	3CD7E0A9	ゼイ・ファー[1]
3CAC3FD9	メビウス<ゼロ>[1]	3CA921BD	ダイタンク	3CAA03A1	竜魔船[1]	3CD7E585	ゼイ・ファー[2]
3CAC40B5	メビウス<ゼロ>[2]	3CA92299	量産型ダイファイター[1]	3CAA047D	竜魔船[2]	3CD7E661	ザンガイオー[1]
3CAC4591	スカイグラスパー[1]	3CA92775	量産型ダイファイター[2]	3CAA0959	コン・バトラーV[1]	3CD7EB3D	ザンガイオー[2]
3CAC466D	エールスカイグラスパー[1]	3CA92851	量産型ダイファイター[3]	3CAA0A35	コン・バトラーV[2]	3CD7ED19	ギルバウアー[1]
3CAC4B49	ソードスカイグラスパー[1]	3CA92D2D	マサアロケット	3CAA0C11	コン・バトラーV[3]	3CD7EEF5	ギルバウアー[2]
3CAC4D25	ランチャースカイグラスパー[1]	3CA92F09	アイアイ	3CAA11ED	マグナム[1]	3CD7F3D1	デザイア[1]
3CAC4E01	スカイグラスパー[2]	3CA930E5	ニーベルゲン[1]	3CAA12C9	マグナム[2]	3CD7F4AD	デザイア[2]
3CAC53DD	エールスカイグラスパー[2]	3CA935C1	ニーベルゲン[2]	3CAA17A5	マンモズ[1]	3CD7F989	ムゲ戦艦[1]
3CAC54B9	ソードスカイグラスパー[2]	3CA9369D	ブッターギルン	3CAA1881	マンモズ[2]	3CD7FA65	ムゲ戦艦[2]
3CAC5995	ランチャースカイグラスパー[2]	3CA93B79	デス・スパイダー	3CAA1D5D	ダークロン[1]	3CD7FF41	ムゲ戦艦[3]
3CAC5A71	ジン[1]	3CA93C55	ドン・ザウサー	3CAA1E39	ダークロン[2]	3CD7011D	ムゲ・ゾルバドス
3CAC5F4D	ジン[2]	3CA94131	マジンガーZ[1]	3CAA2015	ブランブル[1]	3CD702F9	ゴーショーグン[1]
3CAC6029	ジン[3]	3CA9430D	マジンガーZ[2]	3CAA25F1	ブランブル[2]	3CD707D5	ゴーショーグン[2]
3CAC6205	シグー[1]	3CA944E9	マジンガーZ[3]	3CAA26CD	セントマグマ	3CD708B1	ゴーショーグン[3]
3CAC67E1	シグー[2]	3CA949C5	マジンカイザー[1]	3CAA2BA9	ボルテスV[1]	3CD70D8D	グッドサンダー
3CAC68BD	シグー[3]	3CA94AA1	マジンカイザー[2]	3CAA2C85	ボルテスV[2]	3CD70E69	インパクター
3CAC6D99	シグー[4]	3CA94F7D	ダイアナンA	3CAA3161	ボルテスV[3]	3CD71345	ドガーブ
3CAC6E75	ディン	3CA95059	グレートマジンガー[1]	3CAA323D	ボアザン円盤	3CD71521	デビザー
3CAC7351	バクゥ[1]	3CA95535	グレートマジンガー[2]	3CAA3419	デスラー	3CD716FD	ドスハード
3CAC742D	バクゥ[2]	3CA95711	ビューナスA	3CAA39F5	オコゼニア	3CD71BD9	ゴーテグール
3CAC7609	バクゥ[3]	3CA958ED	ボスボロット	3CAA3AD1	ドリオン	3CD71CB5	カットナル艦[1]
3CAC7BE5	ラゴゥ[1]	3CA95DC9	オベリウス	3CAA3FAD	守護神ゴードル[1]	3CD72191	カットナル艦[2]
3CAC7CC1	ラゴゥ[2]	3CA95EA5	トルケーン	3CAA4089	守護神ゴードル[2]	3CD7226D	ケルナグール艦[1]
3CAC819D	ゲイツ[1]	3CA96381	ゴールドフェニックス	3CAA4565	スカールーク[1]	3CD72749	ケルナグール艦[2]
3CA98279	ゲイツ[2]	3CA9645D	ズガール	3CAA4641	スカールーク[2]	3CD72925	ブンドル艦[1]
3CA98755	ゲイツ[3]	3CA96939	サイコベアー	3CAA481D	攻撃司令艦ザルタン	3CD72A01	ブンドル艦[2]
3CA98831	ゲイツ[4]	3CA96B15	グレシオス	3CAA4DF9	ダイモス[1]	3CD72FDD	ガオガイガー[1]
3CA98A0D	プロヴィデンスガンダム[1]	3CA96CF1	ドルラーク	3CAA4ED5	ダイモス[2]	3CD730B9	ガオガイガー[2]
3CA98FE9	プロヴィデンスガンダム[2]	3CA971CD	ゴーグラー	3CAA53B1	ダイモス[3]	3CD73595	スターガオガイガー[1]
3CA990C5	ストライクダガー[1]	3CA972A9	バルカニア	3CAA548D	ガルバーFXII[1]	3CD73671	ギャレオン
3CA995A1	ストライクダガー[2]	3CA97785	万能要塞ミケロス	3CAA5969	ガルバーFXII[2]	3CD73B4D	ガイガー
3CA9967D	核ミサイル[1]	3CA97861	無敵要塞デモニカ[1]	3CAA5A45	ギメリア	3CD73C29	獅子王凱
3CA99B59	アークエンジェル[1]	3CA97D3D	無敵要塞デモニカ[2]	3CAA5C21	ズバンザー	3CD73E05	ステルスガオー
3CA99C35	アークエンジェル[2]	3CA97F19	闇の帝王	3CAA61FD	ダリ[1]	3CD743E1	ライナーガオー
3CA99E11	エターナル	3CA980F5	ゲッタードラゴン[1]	3CAA62D9	ダリ[2]	3CD744BD	ドリルガオー

●先日ヨドバシカメラでエッチなDVDコーナーを徘徊していたら、安部な○みのそっくりさんが出演するAVがありました。（北海道札幌市／ナ行の豪炎波）㊒それは安部ちなつちゃんでしょうかね？ ㊒はその前の安部なつきちゃんのほうが好みだったんだけどなぁ…。

3CD74999	ステルスガオーII	3CD82B7D	EVA初号機[1]	3CD50D61	VF-17DナイトメアF[2]	3CD6EF45	メギロート・ベン[3]
3CD74A75	氷竜[1]	3CD82C59	EVA初号機[2]	3CD50E3D	VF-17DナイトメアB[2]	3CD6F121	ヨエラ
3CD74F51	氷竜[2]	3CD83135	EVA初号機F型装備	3CD51019	VF-17DナイトメアF[3]	3CD6F2FD	ヨエラ・アフ
3CD7502D	炎竜[1]	3CD83311	EVA初号機[3]	3CD515F5	VF-17DナイトメアB[3]	3CD6F7D9	ヨエラ・ベン[1]
3CD75209	炎竜[2]	3CD834ED	EVA初号機[4]	3CD516D1	VF-17DナイトメアF[4]	3CD6F8B5	ヨエラ・ベン[2]
3CD757E5	超竜神[1]	3CD839C9	EVA初号機[5]	3CD51BAD	VF-17DナイトメアB[4]	3CD6FD91	ヨエラ・ベン[3]
3CD758C1	超竜神[2]	3CD83AA5	EVA初号機[6]	3CD51C89	VF-19SエクスカリバーF	3CD6FE6D	エスリム[1]
3CD75D9D	ボルフォッグ[1]	3CD83F81	EVA初号機[7]	3CD52165	VF-19SエクスカリバーB	3CD60349	エスリム[2]
3CD75E79	ボルフォッグ[2]	3CD8405D	EVA初号機[8]	3CD52241	VF-19FエクスカリバーF[1]	3CD60525	エスリム・アフ
3CD76355	ビッグボルフォッグ	3CD84539	EVA弐号機[1]	3CD5241D	VF-19FエクスカリバーB[1]	3CD60601	エスリム・ローシュ
3CD76431	ガンドーベル	3CD84715	EVA弐号機[2]	3CD529F9	VF-19FエクスカリバーF[2]	3CD60BDD	ハーガイ
3CD7660D	ガングルー	3CD848F1	EVA零号機・改[1]	3CD52AD5	VF-19FエクスカリバーB[2]	3CD60CB9	ハーガイ・ヤッド
3CD76BE9	ゴルディマーグ[1]	3CD84DCD	EVA零号機・改[2]	3CD52FB1	VF-22S・Sボーゲル「F[1]	3CD61195	シュムエル[1]
3CD76CC5	ゴルディタンク	3CD84EA9	EVA零号機・改[3]	3CD5308D	VF-22S・Sボーゲル「B[1]	3CD61271	シュムエル[2]
3CD771A1	ゴルディマーグ[2]	3CD85385	第5使徒ラミエル	3CD53569	VF-22S・Sボーゲル「F[2]	3CD6174D	シュムエル[3]
3CD7727D	マイクサウンダース13世[1]	3CD85461	第14使徒ゼルエル	3CD53645	VF-22S・Sボーゲル「B[2]	3CD61829	シュムエル・ベン[1]
3CD77759	マイクサウンダース13世[2]	3CD8593D	第16使徒アルミサエル	3CD53821	VF-11BサンダーボルトF	3CD61A05	シュムエル・ベン[2]
3CD77835	マイクサウンダース13世[3]	3CD85B19	EVA量産機[1]	3CD53DFD	VF-11BサンダーボルトB	3CD61FE1	ガデル[1]
3CD77A11	ジェイダー	3CD85CF5	EVA量産機[2]	3CD53ED9	バトル7（空母モード）[1]	3CD620BD	ガデル[2]
3CD77FED	ジェイアーク[1]	3CD861D1	EVA量産機[3]	3CD543B5	バトル7（強攻型）[1]	3CD62599	ガデル[3]
3CD780C9	キングジェイダー[1]	3CD862AD	VF-1S・SバルキリーF[1]	3CD54491	バトル7（空母モード）[2]	3CD62675	ベミドバン[1]
3CD885A5	ジェイアーク[2]	3CD86789	VF-1S・SバルキリーB[1]	3CD5496D	バトル7（強攻型）[2]	3CD62B51	ベミドバン[2]
3CD88681	キングジェイダー[2]	3CD86865	VF-1S・SバルキリーF[2]	3CD54A49	バトル7（空母モード）[3]	3CD62C2D	ベミドバン[3]
3CD88B5D	EI-02	3CD86D41	VF-1S・SバルキリーB[2]	3CD54C25	バトル7（強攻型）[3]	3CD62E09	ベミドバン[4]
3CD88C39	EI-05	3CD86F1D	VF-1S・SバルキリーF[3]	3CD55101	マクロス7	3CD633E5	ジュモーラ[1]
3CD88E15	EI-07	3CD870F9	VF-1S・SバルキリーB[3]	3CD552DD	シティ7	3CD634C1	ジュモーラ[2]
3CD893F1	EI-15	3CD875D5	VF-1S・SバルキリーF[4]	3CD557B9	メガロード	3CD6399D	ジュモーラ[3]
3CD894CD	EI-20	3CD876B1	VF-1S・SバルキリーB[4]	3CD55895	シビル[1]	3CD63A79	ヴァイクラン[1]
3CD899A9	機界原種[1]	3CD87B8D	VF-1A・SバルキリーF[1]	3CD55D71	シビル[2]	3CD63F55	ヴァイクラン[2]
3CD89A85	機界原種[2]	3CD87C69	VF-1A・SバルキリーB[1]	3CD55E4D	グラビル	3CD64031	ヴァイクラン[3]
3CD89F61	ZX-01	3CD88145	VF-1A・SバルキリーF[2]	3CD56329	ガビグラ	3CD6420D	ディバリウム[1]
3CD8A03D	ZX-02[1]	3CD58321	VF-1A・SバルキリーB[2]	3CD56505	バルゴ	3CD647E9	ディバリウム[2]
3CD8A219	ZX-02[2]	3CD584FD	VF-1AバルキリーF	3CD566E1	ゴラム	3CD648C5	ディバリウム[3]
3CD8A7F5	ZX-03[1]	3CD589D9	VF-1J・SバルキリーF	3CD56BBD	ゾムド	3CD64DA1	ヘルモーズ・エハッド
3CD8A8D1	ZX-03[2]	3CD58AB5	VF-1J・SバルキリーB	3CD56C99	ゲベルニッチ	3CD64E7D	ヘルモーズ・ハミシャー
3CD8ADAD	ZX-06	3CD58F91	デストロイド・モンスター	3CD57175	Fz-109Aエルガーゾルン[1]	3CD65359	ヘルモーズ・シシャー
3CD8AE89	合体原種	3CD5906D	ブリタイ艦	3CD57251	Fz-109Aエルガーゾルン[2]	3CD65435	フーレ[1]
3CD8B365	ZX-07	3CD59549	YF-19（F）[1]	3CD5772D	Fz-109Fエルガーゾルン[1]	3CD65611	フーレ[2]
3CD8B441	ZX-16	3CD59725	YF-19（B）[1]	3CD57909	Fz-109Fエルガーゾルン[2]	3CD65BED	フーレ[3]
3CD8B61D	ZX-19	3CD59801	YF-19（F）[2]	3CD57AE5	Az-130Aパンツァーゾルン	3CD65CC9	ズフィルード・エヴェッド[1]
3CD8BBF9	ZX-26	3CD59DDD	YF-19（B）[2]	3CD57FC1	Az-109Aパンツァーゾルン	3CD661A5	ズフィルード・エヴェッド[2]
3CD8BCD5	Zマスター	3CD59EB9	YF-19（F）[3]	3CD5809D	FBz-99Gザウバーゲラン[1]	3CD66281	ズフィルード・エヴェッド[3]
3CD8C1B1	ゾヌーダロボ	3CD5A395	YF-19（B）[3]	3CD68579	FBz-99Gザウバーゲラン[2]	3CD6675D	ズフィルード・エヴェッド[4]
3CD8C28D	ガオファイガー[1]	3CD5A471	YF-21（F）[1]	3CD68655	FBz-99Gザウバーゲラン[3]	3CD66839	？？？[1]
3CD8C769	ガオファイガー[2]	3CD5A94D	YF-21（B）[1]	3CD68B31	ゲベルニッチ艦	3CD66A15	真・龍王機[1]
3CD8C845	ジェネシック・ガオガイガー[1]	3CD5AA29	YF-21（F）[2]	3CD68D0D	ギギル艦	3CD66FF1	真・龍王機[2]
3CD8CA21	ジェネシック・ガオガイガー[2]	3CD5AC05	YF-21（B）[2]	3CD68EE9	バロータ軍大型戦艦	3CD670CD	真・龍王機[3]
3CD8CFFD	光竜[1]	3CD5B1E1	YF-21（F）[3]	3CD693C5	バロータ軍標準戦列戦艦	3CD675A9	ラー・カナフ[1]
3CD8D0D9	光竜[2]	3CD5B2BD	YF-21（B）[3]	3CD694A1	テムジン747J	3CD67685	ラー・カナフ[2]
3CD8D5B5	闇竜[1]	3CD5B799	ゴーストX-9[1]	3CD6997D	フェイ・イェン・ザ・ナイト	3CD67B61	ラー・カナフ[3]
3CD8D691	闇竜[2]	3CD5B875	ゴーストX-9[2]	3CD69A59	アファームド・ザ・ハッター	3CD67C3D	ラー・ケレン[1]
3CD8DB6D	天竜神[1]	3CD5BD51	VF-19改FバルキリーF[1]	3CD69F35	コンテナ	3CD67E19	ラー・ケレン[2]
3CD8DC49	光竜[3]	3CD5BE2D	VF-19改FバルキリーB[1]	3CD6A111	雷鳳[1]	3CD383F5	ラー・ケレン[3]
3CD8DE25	闇竜[3]	3CD5C009	VF-19改FバルキリーF[2]	3CD6A2ED	雷鳳[2]	3CD384D1	ラー・ザナヴ[1]
3CD8E301	天竜神[2]	3CD5C5E5	VF-19改FバルキリーB[2]	3CD6A7C9	雷鳳[3]	3CD389AD	ラー・ザナヴ[2]
3CD8E4DD	ツクヨミ	3CD5C6C1	VF-19改FバルキリーSB[1]	3CD6A8A5	大雷鳳[1]	3CD38A89	ラー・ザナヴ[3]
3CD8E9B9	ヒルメ	3CD5CB9D	VF-19改FバルキリーF[3]	3CD6AD81	大雷鳳[2]	3CD38F65	ゲベル・ガンエデン[1]
3CD8EA95	タケハヤ	3CD5CC79	VF-19改FバルキリーB[3]	3CD6AE5D	雷鳳[4]	3CD39041	ゲベル・ガンエデン[2]
3CD8EF71	アマテラス	3CD5D155	VF-19改FバルキリーSB[2]	3CD6B339	轟龍改	3CD3921D	ゲベル・ガンエデン[3]
3CD8F04D	スターガオガイガー[2]	3CD5D231	VF-19改FバルキリーF[4]	3CD6B515	雷虎改[1]	3CD397F9	？？？[2]
3CD8F529	パルパレーパ・プラス	3CD5D40D	VF-19改FバルキリーB[4]	3CD6B6F1	雷虎改[2]	3CD398D5	？？？[3]
3CD8F705	パルパレーパ・プラジュナー[1]	3CD5D9E9	VF-19改FバルキリーSB[3]	3CD6BBCD	真・龍虎王[1]	3CD39DB1	？？？[4]
3CD8F8E1	パルパレーパ・プラジュナー[2]	3CD5DAC5	VF-11MAXL改F[1]	3CD6BCA9	真・虎龍王	3CD39E8D	ケイサル・エフェス[1]
3CD8FDBD	パーツキューブ[1]	3CD5DFA1	VF-11MAXL改B	3CD6C185	真・龍虎王[2]	3CD3A369	ケイサル・エフェス[2]
3CD8FE99	パーツキューブ[2]	3CD5E07D	VF-11MAXL改SB	3CD6C261	ベルグバウ[1]	3CD3A445	ケイサル・エフェス[3]
3CD80375	ピア・デケム・ピット	3CD5E559	VF-11MAXL改F[2]	3CD6C73D	ベルグバウ[2]	3CD3A621	クロスゲート
3CD80451	ピア・デケム・ピーク	3CD5E635	VF-17T改ナイトメアF	3CD6C919	ディス・アストラナガン	3CD3ABFD	ヴァルク・バアル[1]
3CD8092D	機雷艦載機	3CD5E811	VF-17T改ナイトメアB	3CD6CAF5	ASソレアレス	3CD3ACD9	ヴァルク・バアル[2]
3CD80B09	ガンバスター[1]	3CD5EDED	VF-17T改ナイトメアSB	3CD6CFD1	ASアレグリアス	3CD3B1B5	ヴァルク・バアル[3]
3CD80CE5	ガンバスター[2]	3CD5EEC9	VF-17SナイトメアF[1]	3CD6D0AD	バンプレイオス[1]	3CD3B291	ヴァルク・イシャー[1]
3CD811C1	シズラー黒	3CD5F3A5	VF-17SナイトメアB[1]	3CD6D589	バンプレイオス[2]	3CD3B76D	ヴァルク・イシャー[2]
3CD8129D	ヱルトリウム	3CD5F481	VF-17SナイトメアF[2]	3CD6D665	バンプレイオス[3]	3CD3B849	ヴァルク・イシャー[3]
3CD81779	ヱクセリヲン	3CD5F95D	VF-17SナイトメアB[2]	3CD6DB41	R-GUNパワード[1]	3CD3BA25	ヴァルク・ベン[1]
3CD81855	宇宙怪獣・兵隊[1]	3CD5FA39	VF-17SナイトメアF[3]	3CD6DD1D	R-GUNパワード[2]	3CD3BF01	ヴァルク・ベン[2]
3CD81D31	宇宙怪獣・兵隊[2]	3CD5FC15	VF-17SナイトメアB[3]	3CD6DEF9	R-GUNパワード[3]	3CD3C0DD	SRX
3CD81F0D	宇宙怪獣・上陸艇	3CD501F1	VF-17SナイトメアF[4]	3CD6E3D5	メギロート	3CD3C5B9	グルンガスト参式
3CD820E9	宇宙怪獣・高速型	3CD502CD	VF-17SナイトメアB[4]	3CD6E4B1	メギロート・アフ	3CD3C695	ダイゼンガー
3CD825C5	宇宙怪獣・混合型	3CD507A9	VF-17DナイトメアF[1]	3CD6E98D	メギロート・ベン[1]	3CD3CB71	アウセンザイター
3CD826A1	宇宙怪獣・合体怪獣	3CD50885	VF-17DナイトメアB[1]	3CD6EA69	メギロート・ベン[2]	3CD3CC4D	龍人機

●会社内部がリアル『ムシキング』に…ミヤマクワガタが…かまないで。（岡山県勝田郡／破壊輪）㊢むむむ。そういえば、GL編集部にどでかい蛾が侵入してきたときがありまして、大の大人が全員逃げ出しててんやわんやの大騒ぎになったなぁ…（遠い目）。

3CD3D129	龍虎王	3CD3077D	中性子ミサイル	3CD338F5	ガンガ・ルブ[3]	3CD36C6D	予備19
3CD3D305	虎龍王	3CD30859	科学要塞研究所	3CD33DD1	予備2	3CD37149	予備20
3CD3D4E1	ヒュッケバインMk-Ⅲ	3CD30D35	ネビーイーム	3CD33EAD	予備3	3CD37325	予備21
3CD3D9BD	ヒュッケバインMk-Ⅲトロンベ	3CD30F11	ジェネシス反応炉	3CD34389	予備4	3CD37401	予備22
3CD3DA99	ビルトビルガー	3CD310ED	ー[1]	3CD34465	予備5	3CD379DD	予備23
3CD3DF75	ビルトファルケン	3CD315C9	ー[2]	3CD34941	予備6	3CD37AB9	予備24
3CD3E051	アルブレード・カスタム	3CD316A5	ー[3]	3CD34B1D	予備7	3CD37F95	予備25
3CD3E52D	アルテリオン（CF）[1]	3CD31B81	ー[4]	3CD34CF9	予備8	3CD38071	予備26
3CD3E709	アルテリオン（DF）[1]	3CD31C5D	ー[5]	3CD351D5	予備9	3CD4854D	予備27
3CD3E8E5	アルテリオン（CF）[2]	3CD32139	ー[6]	3CD352B1	予備10	3CD48629	予備28
3CD3EDC1	アルテリオン（DF）[2]	3CD32315	緑球	3CD3578D	予備11	3CD48805	ゲベル・ガンエデン[4]
3CD3EE9D	ベガリオン	3CD324F1	青球	3CD35869	予備12	3CD48DE1	ゲベル・ガンエデン[5]
3CD3F379	ハイペリオン	3CD329CD	赤球	3CD35D45	予備13	3CD48EBD	ゲベル・ガンエデン[6]
3CD3F455	カナフ	3CD32AA9	光球	3CD35F21	予備14	3CD49399	ケイサル・エフェス[4]
3CD3F931	ケレン	3CD32F85	紫球	3CD360FD	予備15	3CD49475	ケイサル・エフェス[5]
3CD3FB0D	ザナヴ	3CD33061	輸送シャトル	3CD365D9	予備16	3CD49951	ケイサル・エフェス[6]
3CD3FCE9	ナシム・ガンエデン	3CD3353D	シャトル	3CD366B5	予備17	3CD49A2D	ガンバスター[3]
3CD301C5	ミサイル	3CD33719	タウゼントフェスラー	3CD36B91	予備18	3CD49C09	ヴァルク・ベン[3]
3CD302A1	核ミサイル[2]						

（千葉県／ふぃーぐ）

〈第２表〉『SIMPLE 2000シリーズ Vol.83 THE昆虫採集』ムシ種類変更リスト

xxx	ムシ	7D4	アンタエウスオオクワガタ♀	77C	オナガアゲハ♀	744	ジャノメチョウ♀
7A5	カブトムシ♂	7CD	ヨーロッパミヤマクワガタ♂	795	モンキアゲハ♂	73D	サトキマダラヒカゲ♂
7A6	カブトムシ♀	7CE	ヨーロッパミヤマクワガタ♀	796	モンキアゲハ♀	73E	サトキマダラヒカゲ♀
7A7	アトラスオオカブトムシ♂	7CF	エラフスホソアカクワガタ♂	797	キアゲハ♂	73F	ヒメウラナミジャノメ♂
7A8	アトラスオオカブトムシ♀	7D0	エラフスホソアカクワガタ♀	798	キアゲハ♀	740	ヒメウラナミジャノメ♀
7A1	コーカサスオオカブトムシ♂	7C9	アルケスツヤクワガタ♂	791	アゲハチョウ♂	739	キマダラセセリ♂
7A2	コーカサスオオカブトムシ♀	7CA	アルケスツヤクワガタ♀	792	アゲハチョウ♀	73A	キマダラセセリ♀
7A3	ヒメカブトムシ♂	7CB	フェモラニスツヤクワガタ♂	793	クロアゲハ♂	73B	ゴクラクトリバネアゲハ♂
7A4	ヒメカブトムシ♀	7CC	フェモラニスツヤクワガタ♀	794	クロアゲハ♀	73C	ゴクラクトリバネアゲハ♀
79D	ケンタウルスオオカブトムシ♂	765	マンディブラリスフタマタクワガタ♂	78D	カラスアゲハ♂	755	アカメガネトリバネアゲハ♂
79E	ケンタウルスオオカブトムシ♀	766	マンディブラリスフタマタクワガタ♀	78E	カラスアゲハ♀	756	アカエリトリバネアゲハ♂
79F	ゴホンツノカブトムシ♂	767	ローゼンベルグオウゴンオニクワガタ♂	78F	ミヤマカラスアゲハ♂	757	キシタアゲハ♂
7A0	ゴホンツノカブトムシ♀	768	ローゼンベルグオウゴンオニクワガタ♀	790	ミヤマカラスアゲハ♀	758	オオルリアゲハ♂
799	ネプチューンオオカブトムシ♂	761	タランドゥスオオツヤクワガタ♂	789	アオスジアゲハ♂	751	オオルリオビアゲハ♂
79A	ネプチューンオオカブトムシ♀	762	タランドゥスオオツヤクワガタ♀	78A	アオスジアゲハ♀	752	ミイロタイマイ♂
79B	ヘラクレスオオカブトムシ♂	763	コガシラクワガタ♂	78B	モンシロチョウ♂	753	ミカドウスバアゲハ♂
79C	ヘラクレスオオカブトムシ♀	764	コガシラクワガタ♀	78C	モンシロチョウ♀	754	シボリアゲハ♂
7B5	ゾウカブトムシ♂	75D	ニジイロクワガタ♂	725	モンキチョウ♂	74D	ハルバリィケカザリシロチョウ♂
7B6	ゾウカブトムシ♀	75E	ニジイロクワガタ♀	726	モンキチョウ♀	74E	クラウディナミイロタテハ♂
7B7	アクテオンゾウカブトムシ♂	75F	マメコガネ♂	727	キチョウ♂	74F	ウラモジタテハ♂
7B8	アクテオンゾウカブトムシ♀	760	マメコガネ♀	728	キチョウ♀	750	ヘレナモルフォ♂
7B1	マルスゾウカブトムシ♂	759	ハナムグリ♂	721	ツマベニチョウ♂	749	フクロウチョウ♂
7B2	マルスゾウカブトムシ♀	75A	ハナムグリ♀	722	ツマベニチョウ♀	74A	ラッフルズセセリ♂
7B3	ノコギリタテヅノカブトムシ♂	75B	カナブン♂	723	ムラサキシジミ♂	74B	オオミズアオ♂
7B4	ノコギリタテヅノカブトムシ♀	75C	カナブン♀	724	ムラサキシジミ♀	74C	ヤママユガ♂
7AD	オオクワガタ♂	775	アオカナブン♂	71D	ベニシジミ♂	7E5	シンジュサン♂
7AE	オオクワガタ♀	776	アオカナブン♀	71E	ベニシジミ♀	7E6	オオシモフリスズメ♂
7AF	オオクワガタ♂♀	777	ヤンバルテナガコガネ♂	71F	ウラナミシジミ♂	7E7	コバネイナゴ♂
7B0	コクワガタ♂	778	ヤンバルテナガコガネ♀	720	ウラナミシジミ♀	7E8	コバネイナゴ♀
7A9	コクワガタ♀	771	ゴライアスオオツノハナムグリ♂	719	ヤマトシジミ♂	7E1	オンブバッタ♂
7AA	コクワガタ♂♀	772	ゴライアスオオツノハナムグリ♀	71A	ヤマトシジミ♀	7E2	オンブバッタ♀
7AB	ヒラタクワガタ♂	773	マレーテナガコガネ♂	71B	ルリシジミ♂	7E3	ショウリョウバッタ♂
7AC	ヒラタクワガタ♀	774	マレーテナガコガネ♀	71C	ルリシジミ♀	7E4	ショウリョウバッタ♀
7C5	ヒラタクワガタ♂♀	76D	シロスジカミキリ♂	735	アカシジミ♂	7DD	トノサマバッタ♂
7C6	ミヤマクワガタ♂	76E	シロスジカミキリ♀	736	アカシジミ♀	7DE	トノサマバッタ♀
7C7	ミヤマクワガタ♀	76F	ゴマダラカミキリ♂	737	アイノミドリシジミ♂	7DF	キリギリス♂
7C8	ミヤマクワガタ♂♀	770	ゴマダラカミキリ♀	738	アイノミドリシジミ♀	7E0	キリギリス♀
7C1	ノコギリクワガタ♂	769	ルリボシカミキリ♂	731	ウラギンシジミ♂	7D9	クツワムシ♂
7C2	ノコギリクワガタ♀	76A	ルリボシカミキリ♀	732	ウラギンシジミ♀	7DA	クツワムシ♀
7C3	ノコギリクワガタ♂♀	76B	ミヤマカミキリ♂	733	ウラギンスジヒョウモン♂	7DB	エンマコオロギ♂
7C4	ヒメオオクワガタ♂	76C	ミヤマカミキリ♀	734	ウラギンスジヒョウモン♀	7DC	エンマコオロギ♀
7BD	ヒメオオクワガタ♀	785	ノコギリカミキリ♂	72D	コミスジ♂	7F5	アオマツムシ♂
7BE	ヒメオオクワガタ♂♀	786	ノコギリカミキリ♀	72E	コミスジ♀	7F6	アオマツムシ♀
7BF	アカアシクワガタ♂	787	ナンベイオオキバウスバカミキリ♂	72F	ゴマダラチョウ♂	7F7	スズムシ♂
7C0	アカアシクワガタ♀	788	ナンベイオオキバウスバカミキリ♀	730	ゴマダラチョウ♀	7F8	スズムシ♀
7B9	アカアシクワガタ♂♀	781	タイタンオオウスバカミキリ♂	729	オオムラサキ♂	7F1	アキアカネ♂
7BA	ヤエヤママルバネクワガタ♂	782	タイタンオオウスバカミキリ♀	72A	オオムラサキ♀	7F2	アキアカネ♀
7BB	ヤエヤママルバネクワガタ♀	783	テナガカミキリ♂	72B	キタテハ♂	7F3	シオカラトンボ♂
7BC	ヤエヤマママルバネクワガタ♂♀	784	テナガカミキリ♀	72C	キタテハ♀	7F4	シオカラトンボ♀
7D5	ギラファノコギリクワガタ♂	77D	ギフチョウ♂	745	アカタテハ♂	7ED	チョウトンボ♂
7D6	ギラファノコギリクワガタ♀	77E	ギフチョウ♀	746	アカタテハ♀	7EE	チョウトンボ♀
7D7	ダイオウヒラタクワガタ♂	77F	ウスバシロチョウ♂	747	ルリタテハ♂	7EF	ギンヤンマ♂
7D8	ダイオウヒラタクワガタ♀	780	ウスバシロチョウ♀	748	ルリタテハ♀	7F0	ギンヤンマ♀
7D1	パラワンオオヒラタクワガタ♂	779	ジャコウアゲハ♂	741	アサギマダラ♂	7E9	オニヤンマ♂
7D2	パラワンオオヒラタクワガタ♀	77A	ジャコウアゲハ♀	742	アサギマダラ♀	7EA	オニヤンマ♀
7D3	アンタエウスオオクワガタ♂	77B	オナガアゲハ♂	743	ジャノメチョウ♂	7EB	アオイトトンボ♂

7EC	アオイトトンボ♀	713	ニイニイゼミ♂	69A	タガメ♀	6C1	エダナナフシ♀（緑色の個体）
705	ウスバキトンボ♂	714	ニイニイゼミ♀	69B	タイコウチ♂	6C2	エダナナフシ♀（茶色の個体）
706	ウスバキトンボ♀	70D	オオカマキリ♂	69C	タイコウチ♀	6C3	コノハムシ♀（緑色の個体）
707	ハグロトンボ♂	70E	オオカマキリ♀	6B5	ミズカマキリ♂	6C4	コノハムシ♀（茶色の個体）
708	ハグロトンボ♀	70F	ハラビロカマキリ♂	6B6	ミズカマキリ♀	6BD	ハンミョウ♂
701	ヒガシカワトンボ♂	710	ハラビロカマキリ♀	6B7	ゲンゴロウ♂	6BE	ハンミョウ♀
702	ヒガシカワトンボ♀	709	コカマキリ♂	6B8	ゲンゴロウ♀	6BF	エゾカタビロオサムシ♂
703	メガニューラ♂	70A	コカマキリ♀	6B1	ミズスマシ♂	6C0	エゾカタビロオサムシ♀
704	メガニューラ♀	70B	オオスズメバチ♀	6B2	ミズスマシ♀	6B9	イチモンジカメノコハムシ♂
7FD	ナナホシテントウ♂	70C	フタモンアシナガバチ♀	6B3	アメンボ♂	6BA	イチモンジカメノコハムシ♀
7FE	ナナホシテントウ♀	6A5	セイヨウミツバチ♀	6B4	アメンボ♀	6BB	クルミハムシ♂
7FF	ナミテントウ♂	6A6	クマバチ♂	6AD	ウスバカゲロウ♂	6BC	クルミハムシ♀
700	ナミテントウ♀	6A7	クマバチ♀	6AE	ウスバカゲロウ♀	6D5	イタドリハムシ♂
7F9	アブラゼミ♂	6A8	コマルハナバチ♀	6AF	ヘビトンボ♂	6D6	イタドリハムシ♀
7FA	アブラゼミ♀	6A1	ジョロウグモ♂	6B0	ヘビトンボ♀	6D7	オトシブミ♂
7FB	クマゼミ♂	6A2	ジョロウグモ♀	6A9	アカスジキンカメムシ♂	6D8	オトシブミ♀
7FC	クマゼミ♀	6A3	コガネグモ♂	6AA	アカスジキンカメムシ♀	6D1	バイオリンムシ♂
715	ミンミンゼミ♂	6A4	コガネグモ♀	6AB	エサキモンキツノカメムシ♂	6D2	バイオリンムシ♀
716	ミンミンゼミ♀	69D	ゲンジボタル♂	6AC	エサキモンキツノカメムシ♀	6D3	オカダンゴムシ♂
717	ツクツクボウシ♂	69E	ゲンジボタル♀	6C5	オオゾウムシ♂	6D4	オカダンゴムシ♀
718	ツクツクボウシ♀	69F	ヘイケボタル♂	6C6	オオゾウムシ♀	6CD	ワラジムシ♂
711	ヒグラシ♂	6A0	ヘイケボタル♀	6C7	ヤマトタマムシ♂	6CE	ワラジムシ♀
712	ヒグラシ♀	699	タガメ♂	6C8	ヤマトタマムシ♀		

（東京都葛飾区／Myana）

〈第3表〉『真・三國無双4 猛将伝』音楽変更リスト

xx	曲名										
A5	黄巾の乱	99	呂布のテーマ	AE	敗北・死亡	C3	ドラマ天命	D7	修羅エンディング	CB	夷陵の戦い蜀2
A6	虎牢関の戦い	9A	南蛮のテーマ	AF	敗北・総大将	C4	ドラマ女性	D8	エディット	CC	合肥新城包囲戦魏2
A7	官渡の戦い	9B	行軍	B0	ストーリータイトル	BD	戦歴エンディング	D1	自宅	65	五丈原の戦い魏2
A8	長坂の戦い	9C	急襲	A9	辞典	BE	本編スタッフロール	D2	陰謀	66	五丈原の戦い蜀2
A1	赤壁の戦い・炎上	B5	激戦	AA	概況説明	BF	オープニング・三国編	D3	立志エンディング	67	行軍2
A2	赤壁の戦い・追撃	B6	優勢	AB	情報画面	C0	オープニング・武将編	D4	黄巾の乱1	68	急襲2
A3	合肥の戦い	B7	圧倒	AC	結果表示	B9	？？？	CD	虎牢関の戦い2	61	急襲3
A4	ハン城の戦い	B8	劣勢	C5	選択画面	BA	オープニング・猛将編	CE	虎牢関の戦い3	62	劣勢2
9D	夷陵の戦い	B1	危機一髪	C6	ゲームオーバー	BB	外伝導入	CF	長坂の戦い蜀1	63	好敵手2
9E	合肥新城の戦い	B2	好敵手	C7	ドラマ誠実	BC	猛将伝スタッフロール	D0	赤壁の戦い呉1	64	重鎮2
9F	白帝城の戦い	B3	重鎮	C8	ドラマ勇猛	D5	遠征準備	C9	合肥の戦い呉2	5D	重鎮3
A0	五丈原の戦い	B4	総大将	C1	ドラマ知略	D6	商店	CA	夷陵の戦い呉1	5E	立志導入
		AD	勝利	C2	ドラマ快活						

（長野県／shin）

●暗号化数値表の使い方

改造コードでは、「暗号化」という言葉をよく使います。ここでは下記のコードを使って暗号化数値表の使いかたを説明しよう。

ゲームラボマンHP最大
29A4F459　1456E7A5

この「ゲームラボマンHP最大」コードのサーチ直後の状態は「35357331　00000000」。

P161 暗号化数値表 拡大図

16進数の縦のライン

		23001BB
2F	1FBAB053	0BC
30	2CA7B358	7D5
31	2DA8B259	2325F6D6
32	2AA5B556	2624F5D7
		2523F4D8
34	28A	282AFBD1
35	29A4B65D	2729FAD2
36	26A1B95A	2A28F9D3

7ケタめ 8ケタめ
1ケタめ 2ケタめ
3ケタめ 4ケタめ

これを直接PARに打ち込んだだけではこのコードは使用できません。そう、暗号化したコードでなければ使用できないのです。「暗号化ツールなんて持ってないよ～」なんて心配はいりません。234ページの暗号化数値表を使って暗号化すればOKです。

①コードの前半8ケタをアドレス部、後半8ケタをデータ部と呼ぶ。まずアドレス部を2ケタ「35」「35」「73」「31」と2ケタずつにわける。
②234ページにある暗号化数値表の16進数の縦ラインから「35」を探し、同じ軸の1ケタめと2ケタめをみると「29」とある。これが1ケタめと2ケタめの暗号化した数値である。
③同様に表の16進数の縦ラインから「35」を探し、同じ軸の3ケタめ、4ケタめを見ると「A4」とあるので、これが3ケタめと4ケタめの暗号化した数値となる。
④同様に表の16進数の縦ラインから「73」を探し、同じ軸の3ケタめ、4ケタめを見ると「F4」とあるので、これが5ケタめと6ケタめの暗号化した数値となる。
⑤同様に表の16進数の縦ラインから「31」を探し、同じ軸の3ケタめ、4ケタめを見ると「59」とあるので、これが7ケタめと8ケタめの暗号化した数値となる。
⑥これらをあわせた「29A4F459」がアドレス部を暗号化した数値だ。データ部に関しても同様に、2つずつにわけて暗号化すると「1456E7A5」になる。これで、暗号化は完了。PARに打ち込んで使えるようになる。

●クールビズでエアコンの設定温度を28度にしているために、PCが次々にイカレてるんですって。予想できなかったのかねぇ。国は。（熊本県熊本市／灰色熊）㊞もしかすると水冷式の最新型がやられたのかもしれません。室内の温度がもっとも重要になる冷却システムですし。

GL PRESENTS お役立ちリスト

暗号化数値表

PS2PAR用コードの数値部に入れる数値は16進数に変換したあと、さらに暗号化しなければなりません。以下に「かぢゃぽんのお部屋」のかぢゃぽんさんが作成したリストを掲載しました。一番左の数値を暗号化すると右側の数値となります。ぜひ参考にしてください。

10進数	16進数	暗号化	10進数	16進数	暗号化	10進数	16進数	暗号化	10進数	16進数	暗号化
00	00	3C978328 1456E7A5	64	40	7CD7C368 D4962765	128	80	BC1703A8 94D66725	192	C0	FC5743E8 5416A7E5
01	01	3D988229 1355E6A6	65	41	7DD8C269 D3952666	129	81	BD1802A9 93D56626	193	C1	FD5842E9 5315A6E6
02	02	3A958526 1654E5A7	66	42	7AD5C566 D6942567	130	82	BA1505A6 96D46527	194	C2	FA5545E6 5614A5E7
03	03	3B968427 1553E4A8	67	43	7BD6C467 D5932468	131	83	BB1604A7 95D36428	195	C3	FB5644E7 5513A4E8
04	04	3893872C 185AEBA1	68	44	78D3C76C D89A2B61	132	84	B81307AC 98DA6B21	196	C4	F85347EC 581AABE1
05	05	3994862D 1759EAA2	69	45	79D4C66D D7992A62	133	85	B91406AD 97D96A22	197	C5	F95446ED 5719AAE2
06	06	3691892A 1A58E9A3	70	46	76D1C96A DA982963	134	86	B61109AA 9AD86923	198	C6	F65149EA 5A18A9E3
07	07	3792882B 1957E8A4	71	47	77D2C86B D9972864	135	87	B71208AB 99D76824	199	C7	F75248EB 5917A8E4
08	08	449F8B30 0C4EDF9D	72	48	84DFCB70 CC8E1F5D	136	88	C41F0BB0 8CCE5F1D	200	C8	045F4BF0 4C0E9FDD
09	09	45A08A31 0B4DDE9E	73	49	85E0CA71 CB8D1E5E	137	89	C5200AB1 8BCD5E1E	201	C9	05604AF1 4B0D9EDE
10	0A	429D8D2E 0E4CDD9F	74	4A	82DDCD6E CE8C1D5F	138	8A	C21D0DAE 8ECC5D1F	202	CA	025D4DEE 4E0C9DDF
11	0B	439E8C2F 0D4BDCA0	75	4B	83DECC6F CD8B1C60	139	8B	C31E0CAF 8DCB5C20	203	CB	035E4CEF 4D0B9CE0
12	0C	409B8F34 1052E399	76	4C	80DBCF74 D0922359	140	8C	C01B0FB4 90D26319	204	CC	005B4FF4 5012A3D9
13	0D	419C8E35 0F51E29A	77	4D	81DCCE75 CF91225A	141	8D	C11C0EB5 8FD1621A	205	CD	015C4EF5 4F11A2DA
14	0E	3E999132 1250E19B	78	4E	7ED9D172 D290215B	142	8E	BE1911B2 92D0611B	206	CE	FE5951F2 5210A1DB
15	0F	3F9A9033 114FE09C	79	4F	7FDAD073 D18F205C	143	8F	BF1A10B3 91CF601C	207	CF	FF5A50F3 510FA0DC
16	10	4C879338 0446D7B5	80	50	8CC7D378 C4861775	144	90	CC0713B8 84C65735	208	D0	0C4753F8 440697F5
17	11	4D889239 0345D6B6	81	51	8DC8D279 C3851676	145	91	CD0812B9 83C55636	209	D1	0D4852F9 430596F6
18	12	4A859536 0644D5B7	82	52	8AC5D576 C6841577	146	92	CA0515B6 86C45537	210	D2	0A4555F6 460495F7
19	13	4B869437 0543D4B8	83	53	8BC6D477 C5831478	147	93	CB0614B7 85C35438	211	D3	0B4654F7 450394F8
20	14	4883973C 084ADBB1	84	54	88C3D77C C88A1B71	148	94	C80317BC 88CA5B31	212	D4	084357FC 480A9BF1
21	15	4984963D 0749DAB2	85	55	89C4D67D C7891A72	149	95	C90416BD 87C95A32	213	D5	094456FD 47099AF2
22	16	4681993A 0A48D9B3	86	56	86C1D97A CA881973	150	96	C60119BA 8AC85933	214	D6	064159FA 4A0899F3
23	17	4782983B 0947D8B4	87	57	87C2D87B C9871874	151	97	C70218BB 89C75834	215	D7	074258FB 490798F4
24	18	548F9B40 FC3ECFAD	88	58	94CFDB80 BC7E0F6D	152	98	D40F1BC0 7CBE4F2D	216	D8	144F5B00 3CFE8FED
25	19	55909A41 FB3DCEAE	89	59	95D0DA81 BB7D0E6E	153	99	D5101AC1 7BBD4E2E	217	D9	15505A01 3BFD8EEE
26	1A	528D9D3E FE3CCDAF	90	5A	92CDDD7E BE7C0D6F	154	9A	D20D1DBE 7EBC4D2F	218	DA	124D5DFE 3EFC8DEF
27	1B	538E9C3F FD3BCCB0	91	5B	93CEDC7F BD7B0C70	155	9B	D30E1CBF 7DBB4C30	219	DB	134E5CFF 3DFB8CF0
28	1C	508B9F44 0042D3A9	92	5C	90CBDF84 C0821369	156	9C	D00B1FC4 80C25329	220	DC	104B5F04 400293E9
29	1D	518C9E45 FF41D2AA	93	5D	91CCDE85 BF81126A	157	9D	D10C1EC5 7FC1522A	221	DD	114C5E05 3F0192EA
30	1E	4E89A142 0240D1AB	94	5E	8EC9E182 C280116B	158	9E	CE0921C2 82C0512B	222	DE	0E496102 420091EB
31	1F	4F8AA043 013FD0AC	95	5F	8FCAE083 C17F106C	159	9F	CF0A20C3 81BF502C	223	DF	0F4A6003 41FF90EC
32	20	1CB7A348 343607C5	96	60	5CF7E388 F4764785	160	A0	9C3723C8 B4B68745	224	E0	DC776308 74F6C705
33	21	1DB8A249 333506C6	97	61	5DF8E289 F3754686	161	A1	9D3822C9 B3B58646	225	E1	DD786209 73F5C606
34	22	1AB5A546 363405C7	98	62	5AF5E586 F6744587	162	A2	9A3525C6 B6B48547	226	E2	DA756506 76F4C507
35	23	1BB6A447 353304C8	99	63	5BF6E487 F5734488	163	A3	9B3624C7 B5B38448	227	E3	DB766407 75F3C408
36	24	18B3A74C 383A0BC1	100	64	58F3E78C F87A4B81	164	A4	983327CC B8BA8B41	228	E4	D873670C 78FACB01
37	25	19B4A64D 37390AC2	101	65	59F4E68D F7794A82	165	A5	993426CD B7B98A42	229	E5	D974660D 77F9CA02
38	26	16B1A94A 3A3809C3	102	66	56F1E98A FA784983	166	A6	963129CA BAB88943	230	E6	D671690A 7AF8C903
39	27	17B2A84B 393708C4	103	67	57F2E88B F9774884	167	A7	973228CB B9B78844	231	E7	D772680B 79F7C804
40	28	24BFAB50 2C2EFFBD	104	68	64FFEB90 EC6E3F7D	168	A8	A43F2BD0 ACAE7F3D	232	E8	E47F6B10 6CEEBFFD
41	29	25C0AA51 2B2DFEBE	105	69	6500EA91 EB6D3E7E	169	A9	A5402AD1 ABAD7E3E	233	E9	E5806A11 6BEDBEFE
42	2A	22BDAD4E 2E2CFDBF	106	6A	62FDED8E EE6C3D7F	170	AA	A23D2DCE AEAC7D3F	234	EA	E27D6D0E 6EECBDFF
43	2B	23BEAC4F 2D2BFCC0	107	6B	63FEEC8F ED6B3C80	171	AB	A33E2CCF ADAB7C40	235	EB	E37E6C0F 6DEBBC00
44	2C	20BBAF54 303203B9	108	6C	60FBEF94 F0724379	172	AC	A03B2FD4 B0B28339	236	EC	E07B6F14 70F2C3F9
45	2D	21BCAE55 2F3102BA	109	6D	61FCEE95 EF71427A	173	AD	A13C2ED5 AFB1823A	237	ED	E17C6E15 6FF1C2FA
46	2E	1EB9B152 323001BB	110	6E	5EF9F192 F270417B	174	AE	9E3931D2 B2B0813B	238	EE	DE797112 72F0C1FB
47	2F	1FBAB053 312F00BC	111	6F	5FFAF093 F16F407C	175	AF	9F3A30D3 B1AF803C	239	EF	DF7A7013 71EFC0FC
48	30	2CA7B358 2426F7D5	112	70	6CE7F398 E4663795	176	B0	AC2733D8 A4A67755	240	F0	EC677318 64E6B715
49	31	2DA8B259 2325F6D6	113	71	6DE8F299 E3653696	177	B1	AD2832D9 A3A57656	241	F1	ED687219 63E5B616
50	32	2AA5B556 2624F5D7	114	72	6AE5F596 E6643597	178	B2	AA2535D6 A6A47557	242	F2	EA657516 66E4B517
51	33	2BA6B457 2523F4D8	115	73	6BE6F497 E5633498	179	B3	AB2634D7 A5A37458	243	F3	EB667417 65E3B418
52	34	28A3B75C 282AFBD1	116	74	68E3F79C E86A3B91	180	B4	A82337DC A8AA7B51	244	F4	E863771C 68EABB11
53	35	29A4B65D 2729FAD2	117	75	69E4F69D E7693A92	181	B5	A92436DD A7A97A52	245	F5	E964761D 67E9BA12
54	36	26A1B95A 2A28F9D3	118	76	66E1F99A EA683993	182	B6	A62139DA AAA87953	246	F6	E661791A 6AE8B913
55	37	27A2B85B 2927F8D4	119	77	67E2F89B E9673894	183	B7	A72238DB A9A77854	247	F7	E762781B 69E7B814
56	38	34AFBB60 1C1EEFCD	120	78	74EFFBA0 DC5E2F8D	184	B8	B42F3BE0 9C9E6F4D	248	F8	F46F7B20 5CDEAF0D
57	39	35B0BA61 1B1DEECE	121	79	75F0FAA1 DB5D2E8E	185	B9	B5303AE1 9B9D6E4E	249	F9	F5707A21 5BDDAE0E
58	3A	32ADBD5E 1E1CEDCF	122	7A	72EDFD9E DE5C2D8F	186	BA	B22D3DDE 9E9C6D4F	250	FA	F26D7D1E 5EDCAD0F
59	3B	33AEBC5F 1D1BECD0	123	7B	73EEFC9F DD5B2C90	187	BB	B32E3CDF 9D9B6C50	251	FB	F36E7C1F 5DDBAC10
60	3C	30ABBF64 2022F3C9	124	7C	70EBFFA4 E0623389	188	BC	B02B3FE4 A0A27349	252	FC	F06B7F24 60E2B309
61	3D	31ACBE65 1F21F2CA	125	7D	71ECFEA5 DF61328A	189	BD	B12C3EE5 9FA1724A	253	FD	F16C7E25 5FE1B20A
62	3E	2EA9C162 2220F1CB	126	7E	6EE901A2 E260318B	190	BE	AE2941E2 A2A0714B	254	FE	EE698122 62E0B10B
63	3F	2FAAC063 211FF0CC	127	7F	6FEA00A3 E15F308C	191	BF	AF2A40E3 A19F704C	255	FF	EF6A8023 61DFB00C

●『エストⅢ』で反応した私。頼むから出してくださいよスクエニ…。もし発売されたら３本買ってもいいくらい。（北海道釧路市／うーな）
㊞おお！　ここにも同士が！　もし『Ⅲ』が出たらもちろん買いですが、『Ⅰ・Ⅱ』のリメイクもぜひ出してほしいなぁ～、なんて。

GBA&GC

GBA スーパーロボット大戦J

GBAPAR用コード

マスターコード
BC126DBC 4E804571
33F67C38 18371F32
資金9999999
01C0BAED 548E52E1
スキルパール全種類所持
9FA0DE7F 82F42B7C
6B237758 71A9A4FE
5E37F4C8 097819F7
9EE4DCB9 667E32E1
6FB81000 F767C2D7
FD5B6441 3F9E3A93
CF05FB95 49FBA35A
903BA24C 74F5237D
9D719B2F BB112818
D63EB238 0BBBC3E8
65C7DF85 644B4E80
強化パーツ全種類所持
22E34A48 7C445B01
789C8643 536943AA
D124E1D0 84CE0D63
5988E6B9 84E100FD
64B8BEF6 4A26FE1B
09043D0B 16C1F1EC
BAFFFE56 0C3071ED
6150064C E673931D
45F8C6E5 11687F41
7694CE55 E40CCCEB
C80D54B2 785EA374
47C4B2EB 16B583AF
343307AB FEA462AC
E6C8C53D 0CF92059
E91DD7F7 861CDADD
37F626A0 E300874A
0A5B2977 32E24AF9
3ADCEC49 0F18C01B
4CDDD2C0 572F99FE
ツメスパロボすべて出現
C1954CA0 F3339342
8E4393F1 30249AB0
BB958F87 78851337
90F21720 657250AC
AA3AA2B9 A78A8D28
C8A9A168 D2393BF9
B2E63F4D F242523E
569887D5 8527E864
EAE772E1 6F4132CD
67E1C09F 0773586B
59FB3DBF EBF041E6
E6872654 5A1EF9C3
D830580D 9D8C71CF
9A5FD433 C7DF9952
全作品お気に入り＆20段階改造可能
E43664BF 1100D090
(【ARC】／NADESICO)
総ターン数0
B046468F 75798664
カティア選択回数0
05E69321 C2CDB0C5
カティア選択回数99
CB7FB2BB C77AFA20
フェステニア選択回数0
BA343772 02F54AA8
フェステニア選択回数99
3A1C1C1D 69CBB5DE
メルア選択回数0
2F087FA8 9986C64C
メルア選択回数99
B2C7E59F 1B592150
ゼオライマー出撃回数0
3B355DA6 808394B2
ゼオライマー出撃回数99
4353885F 0B4CA49E
(東京都江戸川区／cloud)
デバッグ 5CAF6F6A 71C04BCB
お気に入り
B1D12FAB 07474361

残り3作品になったらコードをOFFにすること。

強化パーツ99個
ブースター
22E34A48 7C445B01
メガブースター
BC021AB8 748395A6
超高性能電子頭脳
0FB2C6E9 B5DF3ABE
高性能スラスター
9126E5D3 E39C4E0C
ハイパーセンサー
EEF10823 A157BB7B
サーボモーター
51E774E6 AD0A281D
アポジモーター
8998D930 4D291BAB
リフターモジュール
251C593F F30B63E6
フライトユニット
036DE33A 01A0638C
アクアモジュール
227C1612 BED76069
ホバークラフト
0AB37F95 737AABCF
スラスターモジュール
9BD8A86B 92EF0371
防塵装置 1818C5A7 5758FDBB
A-アダプター
1F629BB6 701D7C6F
S-アダプター
870271D8 F8EF2D43
高性能レーダー
E3B88E81 83874BD0
オールレンジレーダー
27D85668 00C256CE
高性能照準器
6ECAB149 E77AB539
マルチロックオンSYS
B30A4099 6E40E470
スナイパースコープ
3906CAEE 5F5427A6
超高性能OS
DE517587 562A9E0A
高性能OS EC8DC3C2 28386B08
学習型OS C8A40525 4D99DAFE
ENチップ 5BB1AB12 A0742B7C
ENメガチップ
1C2F4426 7AD47A57
ENギガチップ
29F9486A 772CCEF2
チョバムアーマー
F277B26D 53B527FE
ハイブリットアーマー
BC7EB294 862A0EA8
超合金Z AD68DF71 65D0D92B
超合金ニューZ
6A02C26D 2F339916
超合金ニューZ α
C3DD7984 251DBDAE
パワーエクステンダー
7ADAB8B7 F6613425
大型ジェネレーター
A34F1B61 CF704813
ソーラーセイル
8CA21339 B115C941
オーガニック・ビット
CFE6DAA5 D645BD48
対ビームコーティングS
049E2E16 DADF910F
対ビームコーティングM
23F457DE 9D514DC3
対ビームコーティングL
1D311FBE 12176832
ラミネート装甲
B951B800 381513D1
バリアS発生装置
5608B0EC 79F3B6D6
バリアM発生装置
5C09DB1D 0EAF6136
バリアL発生装置
5CD424FD 15584417
大型マガジン
76F0FAC7 9AD159C8
超大型マガジン
CC0645BA 1B8CC681
プロペラントタンク
58828164 5A8C83DB
リペアキット
9A576816 7AB34720
カートリッジ

●とある質問を「Yahoo!知恵袋」にぶつけてみたところ、「ソニータイマーが…」と言われました。ソニータイマーっていったい何ですか?!（埼玉県南埼玉郡／野不長）編これはかなり有名な噂で、ソニー製品は保証期間が切れた直後に壊れることが多いという都市伝説ですよ。

7A9FE37D A8CD4D7E
非常食 2D4EDB38 00D03817
スーパーリペアキット
D204E5FC 5995017E
SPパーツ「加速」
4B45D476 AD11CE3F
SPパーツ「直撃」
F9CB1E02 56C42069
SPパーツ「不屈」
CA2936C3 918BE0BC
SPパーツ「狙撃」
88C20511 6EE54B71
SPパーツ「突撃」
CA162802 965B4F76
SPパーツ「鉄壁」
E7875EE2 00DAC77C
SPパーツ「努力」
4E1F6C3F 2DE0FB8D
SPパーツ「幸運」
94611859 FD2CF746
SPパーツ「ひらめき」
0CB8C11F 5B65974A
SPパーツ「集中」
88064E16 C69CDE5E
SPパーツ「必中」
82C034A3 5A89D616
SPパーツ「気合」
9CCB5E98 45A1A1C9
SPパーツ「闘志」
DE316CD6 2A4F494C
SPパーツ「熱血」
198B7EBA AEC33C67
SPパーツ「魂」
9785C9DE 2C9D637C
SPパーツ「覚醒」
0BA65A30 B574968B
SPパーツ「愛」
8ABE21AD 023A2FCC

スキルパーツ99個

格闘能力＋5
9FA0DE7F 82F42B7C
格闘能力＋10
8E1C8680 8DBDD7FB
格闘能力＋15
F7D8C8C9 104248D3
射撃能力＋5
181B4789 DEA125CF
射撃能力＋10
C6538365 E77E8D5A
射撃能力＋15
28469A67 4385BF86
防御能力＋5
5CB8C975 87E2782E
防御能力＋10
D208FCC5 20F5688A
防御能力＋15
F8059053 7D062234
技量能力＋5
06704F69 3BD58140
技量能力＋10
85D3C444 B49B4ADC
技量能力＋15
6D653D38 29BB4B03
命中能力＋5
581570A6 B3765498
命中能力＋10
44A58B66 A58D44E6
命中能力＋15
7AFD90EA 3A8EB837
回避能力＋5
209147DC 01570240
回避能力＋10
83ED27BF B6428828
回避能力＋15
AD76F1C1 98B32BE2
精神力＋10
59FBC8DC D02E2176
精神力＋15
E52E2A22 53D43C31
精神力＋20
251BE99B 36843641
初期気力＋5
601A08E4 805F87FD
初期気力＋8
0AA4DF79 6E76C258
初期気力＋10
22D94131 D8C8159F
SP消費−10%
D6FD3778 432B2036
SP消費−20%
412193E5 22C442FC
SP消費−30%
87A7AF7D D65064E4
援護攻撃＋1
5446C204 62D9B214
援護攻撃＋2
16EC774B D4DB6EC7
援護攻撃＋3
7E3A96FB 91F442A1
援護防御＋1
60EDBA2A D72D3AFE
援護防御＋2
235B441E 3D679B59
援護防御＋3
DD3D6B99 FDCA3ABA
底力＋1 1CCE4EAA 0A921ABE
底力＋2 D37A0E63 E4050002
底力＋3 3D42FECE 8DCEC7DE
コンボ＋1
8BC32DE7 B014D4FD
コンボ＋2
8B895DE5 15B6E92B
コンボ＋3
5B359679 62F63EA6
カウンター
B5704F04 81EF8BA5
ヒット&アウェイ
90298A1A 42DE523C
つねにPLAYER PHASE
70F7E0A6 9F879C87

ステージが始まってからコードをONにすること。

獲得経験値9999

メインパイロット
B9C2B17D 9A44B2FF

サブパイロット

1人め 368DEB7A B153EE8D
2人め 806DF82A 831C8366
3人め 555C66CF 560506F4
4人め F3E09E64 BC94FFEE

X-TA用コード

マスターコード 100037C0 0007
0000317D 000A
デバッグ 33001EC0 0031
お気に入り 32033EC0 0003

残り3作品になったらコードをOFFにすること。

資金MAX 82029750 967F
82029752 0098

強化パーツ99個

ブースター 320297B1 0063
メガブースター 320297B2 0063
超高性能電子頭脳
320297B3 0063
高性能スラスター
320297B4 0063
ハイパーセンサー
320297B5 0063
サーボモーター 320297B6 0063
アポジモーター 320297B7 0063
リフターモジュール
320297B8 0063
フライトユニット
320297B9 0063
アクアモジュール
320297BA 0063
ホバークラフト 320297BB 0063
スラスターモジュール
320297BC 0063
防塵装置 320297BD 0063
A-アダプター 320297BE 0063
S-アダプター 320297BF 0063
高性能レーダー 320297C0 0063
オールレンジレーダー
320297C1 0063
高性能照準器 320297C2 0063
マルチロックオンSYS
320297C3 0063
スナイパースコープ
320297C4 0063
超高性能OS 320297C5 0063
高性能OS 320297C6 0063
学習型OS 320297C7 0063
ENチップ 320297C8 0063
ENメガチップ 320297C9 0063
ENギガチップ 320297CA 0063
チョバムアーマー
320297CB 0063
ハイブリットアーマー
320297CC 0063
超合金Z 320297CD 0063
超合金ニューZ 320297CE 0063
超合金ニューZα

GBA&GC

320297CF 0063
パワーエクステンダー
320297D0 0063
大型ジェネレーター
320297D1 0063
ソーラーセイル 320297D2 0063
オーガニック・ビット
320297D3 0063
対ビームコーティングS
320297D4 0063
対ビームコーティングM
320297D5 0063
対ビームコーティングL
320297D6 0063
ラミネート装甲 320297D7 0063
バリアS発生装置
320297D8 0063
バリアM発生装置
320297D9 0063
バリアL発生装置
320297DA 0063
大型マガジン 320297DB 0063
超大型マガジン 320297DC 0063
プロペラントタンク
320297DD 0063
リペアキット 320297DE 0063
カートリッジ 320297DF 0063
非常食 320297E0 0063
スーパーリペアキット
320297E1 0063
SPパーツ「加速」320297E2 0063
SPパーツ「直撃」320297E3 0063
SPパーツ「不屈」320297E4 0063
SPパーツ「狙撃」320297E5 0063
SPパーツ「突撃」320297E6 0063
SPパーツ「鉄壁」320297E7 0063
SPパーツ「努力」320297E8 0063
SPパーツ「幸運」320297E9 0063
SPパーツ「ひらめき」
320297EA 0063
SPパーツ「集中」320297EB 0063
SPパーツ「必中」320297EC 0063
SPパーツ「気合」320297ED 0063
SPパーツ「闘志」320297EE 0063
SPパーツ「熱血」320297EF 0063
SPパーツ「魂」320297F0 0063
SPパーツ「覚醒」320297F1 0063
SPパーツ「愛」320297F2 0063

各スキルパーツ99個

格闘能力+5 32029787 0063
格闘能力+10 32029788 0063
格闘能力+15 32029789 0063
射撃能力+5 3202978A 0063
射撃能力+10 3202978B 0063
射撃能力+15 3202978C 0063
防御能力+5 3202978D 0063
防御能力+10 3202978E 0063
防御能力+15 3202978F 0063
技量能力+5 32029790 0063
技量能力+10 32029791 0063
技量能力+15 32029792 0063
命中能力+5 32029793 0063
命中能力+10 32029794 0063
命中能力+15 32029795 0063
回避能力+5 32029796 0063
回避能力+10 32029797 0063
回避能力+15 32029798 0063
精神力+10 32029799 0063
精神力+15 3202979A 0063
精神力+20 3202979B 0063
初期気力+5 3202979C 0063
初期気力+8 3202979D 0063
初期気力+10 3202979E 0063
SP消費−10% 3202979F 0063
SP消費−20% 320297A0 0063
SP消費−30% 320297A1 0063
援護攻撃+1 320297A2 0063
援護攻撃+2 320297A3 0063
援護攻撃+3 320297A4 0063
援護防御+1 320297A5 0063
援護防御+2 320297A6 0063
援護防御+3 320297A7 0063
底力+1 320297A8 0063
底力+2 320297A9 0063
底力+3 320297AA 0063
コンボ+1 320297AB 0063
コンボ+2 320297AC 0063
コンボ+3 320297AD 0063
カウンター 320297AE 0063
ヒット&アウェイ
320297AF 0063
つねにPLAYER PHASE
320341F5 0001

ステージが始まってからコードをONにすること。

獲得資金9999999
820361D0 967F
820361D2 0098

獲得経験値9999

メインパイロット
820361D4 270F

サブパイロット

1人め 820361D6 270F
2人め 820361D8 270F
3人め 820361DA 270F
4人め 820361DC 270F

ツメスパロボ全ステージ選択可能
320397F3 0001
420297F4 0101
00000019 0002

ツメスパロボ全ステージクリア済み
320397F3 0003
420297F4 0303
00000019 0002

上記2つのコードは併用不可。

(埼玉県/たかし)

GBA わがまま☆フェアリー ミルモでポン! どきどきメモリアルパニック

GBAPAR用コード

マスターコード
8F727752 6714D605
0B138384 11733E4E

ようせいずかん全開
C9E464AD CEE5F61C
AC293C53 2869478D
CE864EB1 60D423A2

メモリービーズ全部
4B95FB79 B34AEC1B
DB557F53 074010AA
5459F650 8064D58F
6B3C6AA0 2DC3F23F

つねにやめチョコ所持
9AF6C456 5622D5F1

ミニゲームプレイ可能

どうくつをぬけてポン
55514E45 C612EDBB
ビーズをうってポン
B25AFBFE 2D8FF9CB
スロットマシンでポン
CA33D755 0D3739B2
ほんをあつめてポン
0141CB39 0E40CF13
ほんをはこんでポン
9E273292 0049A201
ダンスをおどってポン
46F25E14 488845C6
ウィンにおいつけポン
3943A658 C0B73E83
フィアのおイモでポン
1BC30D53 E951503D
ピクモのかみのけポン
64333C56 E867DF9B
ダンスたいけつでポン
8A38F174 89A7195D
へやをキレイにポン
177FE1FD CB025C41
じゃんけんぽんポン
15091BD1 C34EADCA
ドンタのほってポン
40886F40 8B0CF879
パピィはどこだポン
59FE5A3C 9B821481
アクアのかだんでポン
CF731AB9 E2575AC6

X-TA用コード

マスターコード 100005F4 0007
00000D18 000A

ようせいずかん全開
8300251C FFFF
8300251E FFFF
83002520 FFFF
83002522 FFFF
33002524 000F

メモリービーズ全部
8300253E FFFF
83002540 FFFF
83002542 FFFF
83002544 FFFF
83002546 FFFF
33002548 001F

つねにやめチョコ所持

●パソコンをエアクリーナーで掃除したら、グラフィックドライバに異状が…。なんで? (兵庫県明石市/アイアン豆腐) 編「ドライバ」に出るとはまたフシギな症状ですね。編はエアクリーナーではないので勝手な推測でしかありませんが、もしかすると静電気の影響かもしれません。

33002577 0001

ミニゲームプレイ可能

どうくつをぬけてポン
3300257C 0001

ビーズをうってポン
3300257D 0001

スロットマシンでポン
3300257E 0001

ほんをあつめてポン
3300257F 0001

ほんをはこんでポン
33002580 0001

ダンスをおどってポン
33002581 0001

ウィンにおいつけポン
33002582 0001

フィアのおイモでポン
33002583 0001

ピクモのかみのけポン
33002584 0001

ダンスたいけつでポン
33002585 0001

へやをキレイにポン
33002586 0001

じゃんけんぽんポン
33002587 0001

ドンタのほってポン
33002588 0001

パピィはどこだポン
33002589 0001

アクアのかだんでポン
3300258A 0001

（埼玉県／たかし）

GBA スクリューブレイカー 轟振どりるれろ

GBAPAR用コード

マスターコード
A15C913E 5E30C0ED
BAB25664 88B4D53E

ドリル購入済み
82324753 03261D30

エネルギータンク購入済み
5ABA0EAA AC4824EA

ちず購入済み
AB502BBE 83663AAA

よろずや全品物出現
CB5C007B B077EC6F

ハードリルはグッドリルを購入しないと出現しない。

おたから全部
C1A8E4F6 15A998B1

ジャンクチップ10000
FCCEEDE8 75EE3658

ギアレベル３
9B1AB460 4952B7DE
FECEB085 A21E4453

現在エネルギー100
31064F57 D1193C9C

無敵 CB68C505 67652561

一部の場所でサブアクションができなくなるので、そのさいはコードをOFFにすること。

（埼玉県／たかし）

GBA マリオテニスアドバンス

GBAPAR用コード

マスターコード
ED26F31E 0E29F04D
50420899 F3F415A9

のこりEXP変更
DF55B2A7 1C9F4060
38A0CC1A FF1DD72D
4B8DF54D 69E8C902
5A7CED90 596989A1

SELECT＋ＬボタンでMAX、SELECT＋Ｒボタンで０。

パラメーター振り分け

メインパラメーター
DFF40E43 FB3375AD

サブパラメーター
FBA1D922 9B113896

試合中

ポイントMAX

１Ｐ 673A744D 730B6C20
２Ｐ EC9DF898 6C64015E

スペシャルショットゲージMAX

１Ｐ 0C377C7C 9A5E0D4F
２Ｐ 1DE6DDCB ED40554E

ステータスMAX

ノーティ

パワー B2CECC73 B43A3195

コントロール
D14D19DC 1B722F90

サイドスピン
91E835A9 DD7DB057

スピード BAC7189D 6983A68E

カーブ 8798061D 6C884165

ストローク
028480F8 CFF37487

ボレー 01993A98 3FB51CFA

トップスピン
81505B13 15EB62ED

スライススピン
C82192D0 09AF0F6D

タビー

パワー 4B278B5F 65960EF2

コントロール
879EF935 A31D904D

サイドスピン
02D5482B B194686C

スピード 81A405BC 1FF527B6

カーブ C4630712 14F85926

ストローク
1C90607D 2E2893EA

ボレー A6BDF4F4 B7EA2E5A

トップスピン
53C25DB1 1C292A3C

スライススピン
3974892C A16BC4C2

X-TA用コード

マスターコード 10013F5A 0007
00008919 000A

のこりEXP変更 73001244 0204
83002C38 FFFF
73001244 0104
83002C38 0000

SELECT＋ＬボタンでMAX、SELECT＋Ｒボタンで０。

パラメーター振り分け

メインパラメーター
33001E1C 0063

サブパラメーター
33001E20 0063

試合中

ポイントMAX

１Ｐ 320002BC 0003
２Ｐ 320002BD 0000

スペシャルショットゲージMAX

１Ｐ 820004CC 2710
２Ｐ 8200051C 0000

ステータスMAX

ノーティ

パワー 320003FC 0063
コントロール 320003FD 0063
サイドスピン 320003FE 0063
スピード 320003FF 0063
カーブ 32000400 0063
ストローク 32000401 0063
ボレー 32000402 0063
トップスピン 32000403 0063
スライススピン 32000404 0063

タビー

パワー 3200044C 0063
コントロール 3200044D 0063
サイドスピン 3200044E 0063
スピード 3200044F 0063
カーブ 32000450 0063
ストローク 32000451 0063
ボレー 32000452 0063
トップスピン 32000453 0063
スライススピン 32000454 0063

SSパラメーターMAX

SSスピード 820005D0 0BB8
320005E0 000A

SSマッスル 820005D2 0BB8
320005E2 000A

SSジャンプ 820005D4 0BB8
320005E4 000A

SSスピン 820005D6 0BB8
320005E6 000A

SSレスポンス 820005D8 0BB8
320005E8 000A

SSバランス 820005DA 0BB8
320005EA 000A

SSボディ 820005DC 0BB8
320005EC 000A

SS ESP 820005DE 0BB8

320005EE 000A
（埼玉県／たかし）

GBA BBボール

GBAPAR用コード

マスターコード
21BC4DD3 5B4A4650
7C00751A 5B4C33F6
自チーム得点99
FC500B0A B92A6F37
敵チーム得点0
CAC6C3DF 1B3209CB
所持金MAX
434C03F7 B3F496EB
仲間全員 873A5B43 ED0488A4
Cボール全部
41A39774 0DA7EA54
モチベーション全員MAX
DAC6C522 ECB9D795
3C8EF32B 44332E31
FDB5DEFC 5D4140C9
C7A2D7DA BC3619BF
4FA8492C E4C085D2
AB3A68A5 D9C6DA43
BDA3C2CB 6A9478D1

モチベーションMAX

主人公 DAC6C522 ECB9D795
ムキエル DABFFBB1 8F3599F0
リーラン 909E6D8A 97E10CC6
リック 62DD6127 3E249149
クリスタ 4D7E5588 2CEF71E2
アメリア 5545D4C2 50251293
タオあね E54DA8F3 809513C0
タオいもうと
4683901D 1E516C4B
デンゼル 3ABA6E22 21FFB839
ナセル 515CA6C6 7C841A5C
ノートン 1D1D6F6D DF7055CF
リンタロウ
4AA0FDE5 7FEF2C48
ワヤン 4D7E386A 1DB29CAD
カレン 8E97868E 82E040EB
ホセ 771141FD 446632B1
ピッピ 8FED421B 5E196E40
ディアナ B3DF01C9 82EEB39F
マンデラ C563D804 A1FCBBC3
シンディ 70B2D014 331DC8CB
コリー BDA3C2CB 6A9478D1

アイテム99個所持

CM-HE 1 510680A6 AA48A0FA
CM-BD 1 CEFD1A22 2B3C3792
CM-AR 1 DBFA96D2 752D2494
CM-LG 1 C7C8476D 5D6FF821
KRH300 15A42E63 459D4AF3
KRB300 60F72175 CEA43B01
KRA300 73B43960 04BD2576
KRL300 4E6E6B93 CC6E5390
P600HE C3572D2B 31E91E8B
P600BD 850946B9 3051DC47
P600AR 5B8800BE 8ABC10E6
P600LG C285EF36 15C53BF5
HEAD-Q 5
CCEC869A BEA4EA85
BODY-Q 5
A918822D 2E48886F
ARMS-Q 5
10554003 8135D4D7
LEGS-Q 5
E4B16B09 31D3B147
SYL-HE 1
E08A5116 C63D44C4
SYL-BD 1
577D8804 7EF03275
SYL-AR 1
3786B2C6 DA12E933
SYL-LG 1
D923FF1D 250F269D
GRF-HE 1
DE8452D5 FE5AEC43
GRF-BD 1
1DD25A68 D28B2D05
GRF-AR 1
A4EF7EC2 D63034F7
GRF-LG 1
A8EAF7CD 979D26E9
KR-H 3 FS
29EEEDA0 F0515C5B
KR-B 3 S 869BCAE2 B9AABE82
KR-A 3 FS
AB31CA7D FC948CE6
KR-L 3 FS
56D1A15D B672CC82
KR-H 3 RG
0FD6B4C4 0F6328EE
KR-B 3 RG
3533452E 20434E1D
KR-A 3 RG
258F4771 B53CDD64
KR-L 3 RG
4A6EDF38 FC4A4785
NILE 6 HE
5DBA7DAE 0F83B138
NILE 6 BD
A73B8E30 2838F57E
NILE 6 AR
E380A7C1 A8B4CA2C
NILE 6 LG
CBF60868 8FF071AB
ISIS 6 HE 7D0E5644 AD826C46
ISIS 6 BD 8C22F7FD 8606AD14
ISIS 6 AR B2C5EA82 C7937220
ISIS 6 LG CDB71369 7BBA8790
AIR-H 5 2D0054C1 B77C505F
AIR-B 5 EDB7C853 8386943F
AIR-A 5 44DF4FE7 86924B72
AIR-L 5 CA546E55 9CCBA96D
DINA-H 5 022DF1DC CE049522
DINA-B 5 4F34E8E1 EE8C51C0
DINA-A 5 83B1AD2B 690F630E
DINA-L 5 F0E42437 BDCA031F
トゲヘルム
1C16EF58 31DE59CA
トゲボディ
77F9F206 B7DFF86F
トゲアーム
47806857 28737A88
トゲフット
466608E6 A64651E8
KGP-HE 9
7343CECE 109594AE
KGP-BD 9
9018815A 649E0F1F
KGP-AR 9
C3F1EFAC F3003855
KGP-LG 9
97C2EAA2 C5E5946B
BM-GPH 59EE36FB F881878E
BM-GPB 72C15ADC B3EAF3D0
BM-GPA 73657040 07799354
BM-GPL E908224C BE511832
GP-DHE 0C5499AD 32C9FC20
GP-DBD 58AF3124 CC4F1493
GP-DAR 8827C071 2C858473
GP-DLG BEFF93D9 4DC9226C
スシ 0EFA42E1 1CFD8D5A
ラーメン CA97D098 8EB563A4
カレー 5C47D7D7 B1205426
シシカバブ
F7F9D6E5 038F6A10
ロブスター
1538210C E04791EE
ホットドッグ
0947371A 3118A642
ナタデココ
021749D0 C2988935
クロマル AE59CDE5 8C2B7E12
ハーブティー
2CEF3293 EF2C212A
バブクリン
AEB1055B 2BD7C66F
シャンスー
41A50F97 26399627
エステサウナ
8AE3A010 BD4AFD30
ゲームソフト
7F8CA478 202BA3DD
コミック 333A70EE F748710A
ハミガキセット
0FFBBBC3 37F1D507
プラチナカード
A136F7F2 E738DC94
ガムテープ
E4CF1749 D09BEA80
ナゾのヨロイ
B00359E1 81FDD17E

ステータス変更

RXC

レベル99 519E035A BEFC1212
経験値MAX
9C8C6E56 6B2A09BC
HPMAX 21566BAF 7D6E1AF0
グリップMAX
1150E24B CA814985
カイテンMAX

●おかずがないときは「美味しんぼ」を読みながら飯を食べたもんだ。（新潟県上越市／ケムール人）㊗お笑い芸人の下積み時代のようですね。そういえばテレビ版「美味しんぼ」では、海原雄山役は当初原田芳雄だったのに、なぜ途中から江守徹になったのか。まさか梅宮辰夫の差し金!?

E7C74A6D 8474DCBA
スピードMAX
582200C6 630DED95
ボウギョMAX
E0D490F1 AC09E05F

SWジエジエ
レベル99 6EEF4969 9FF96BF0
経験値MAX
92501397 A36E9B66
HPMAX 653B9B5B BC5CD8C9
グリップMAX
6D331CB5 E3AE6F68
カイテンMAX
E0256A10 EEABB4E1
スピードMAX
EA2B50D7 088C5046
ボウギョMAX
DC6F19DE C92A66E8

SWメイメイ
レベル99 75068C78 C5333A53
経験値MAX
CC10E4DD AE5884C2
HPMAX 799C212B 3FEE042E
グリップMAX
A6E48C09 3969F3DC
カイテンMAX
7880EE63 5AF11216
スピードMAX
D8114F88 507261BF
ボウギョMAX
07945D5E D8836EED

モンターTXB
レベル99 A4AF2732 966374E5
経験値MAX
4A417883 8C0F3280
HPMAX 5A19B3AC CC4AEE10
グリップMAX
B2109198 2E9A515E
カイテンMAX
583FF14D 3D0D7FA5
スピードMAX
D0ADA1F5 C9DA451A
ボウギョMAX
2A61EEB7 7A71BDD4

Gウブドゥ
レベル99 3348C2A3 24F339D3
経験値MAX
A5ABC0D3 B0153EC3
HPMAX 8190D3A0 57AFDCB5
グリップMAX
DA51FEAD E0D705AF
カイテンMAX
45055032 261BB2EE
スピードMAX
2DC0C40A 7BB3D305
ボウギョMAX
D25659A4 7DA213C8

AZ
レベル99 31F90F07 CF71461E
経験値MAX
E81CD3AD D9392C50
HPMAX 3AF4BF48 6B4A52AC
グリップMAX
13B171FE 52BDDE46
カイテンMAX
91336D56 51D03770
スピードMAX
A8075CF6 AAD8934B
ボウギョMAX
6B456F42 11268A02

Rエルフィン
レベル99 FB59C7B0 E75220E1
経験値MAX
1BAE361C E1E37F41
HPMAX 7B98AAA7 F97826C2
グリップMAX
C503BDA2 6A4ED9EE
カイテンMAX
A5301CDE A9BB43B2
スピードMAX
65020AFB 0CFAFAFF
ボウギョMAX
70763CF9 50F60165

パトリオットS
レベル99 CA19CF28 8FBB3B7E
経験値MAX
7F8E08CB 181AF0CF
HPMAX 77D4698E 9FEDF4FE
グリップMAX
4C10C3C9 2964F80B
カイテンMAX
2205FAF8 DAA69A1D
スピードMAX
6B7B960A E82797DF
ボウギョMAX
A2687802 61166BB8

FワイルドF
レベル99 47D6069A 99A46320
経験値MAX
BC47C089 D3D7C006
HPMAX 270BDFED 6794B831
グリップMAX
8B2CD811 D3E17991
カイテンMAX
7C1776D5 27C041F7
スピードMAX
2751E780 67145CBD
ボウギョMAX
BF741D20 33B4477A

ネバーBT
レベル99 C976422C 7858BAA3
経験値MAX
BC295F58 0AEA34C0
HPMAX E6EFF311 2E8B8328
グリップMAX
948C6AA4 A014885A
カイテンMAX
1DAA6FDC 20F6882B
スピードMAX
263B5CB5 085A3D75
ボウギョMAX
278585D2 5C522521

SWジエジエ
レベル99 755F6917 7B544F93
経験値MAX
E56EE59F E19BEB7A
HPMAX 2F2416C7 F9328C87
グリップMAX
5C91161A E4068CC7
カイテンMAX
CA6099E0 83A28342
スピードMAX
685FCE87 BA06F5CC
ボウギョMAX
B182F764 55278763

SWメイメイ
レベル99 556A2745 CED3B066
経験値MAX
7F5844CA B0551B19
HPMAX 47323A14 9AB4282C
グリップMAX
C753FC75 A4E75D1F
カイテンMAX
115D7A7A FDBF04CA
スピードMAX
DEB284D4 95E5EFB2
ボウギョMAX
41C7011D 99A47093

Bハンター
レベル99 169E89AD C0918A1A
経験値MAX
FCE24B84 41562056
HPMAX 642C6B87 19366D4F
グリップMAX
ECB3DFFB A2B104E7
カイテンMAX
15E8E052 6254A1AA
スピードMAX
B0483E85 BA42780E
ボウギョMAX
82839341 D989F4D4

オベリスク-5
レベル99 FA3D36D5 033F2F88
経験値MAX
3266CF51 9F6DDD88
HPMAX 950278D8 A9C10F23
グリップMAX
72CBFDE2 968E57B8
カイテンMAX
95C9B652 65A9F688
スピードMAX
7C9CC28C 494FD1B2
ボウギョMAX
517BE184 C83F4E20

メガネシアRS
レベル99 AD8993BD 4BC3872F
経験値MAX
8DBC5C43 71E392D5
HPMAX 95B3375C 56F252DA
グリップMAX
C580C022 838AA7BC
カイテンMAX
CE20CDC9 268E289A
スピードMAX
2B4BA5EE 132476F1
ボウギョMAX

●『山田チェックツール』とウィルス対策ソフトでスキャンして感染してなければ、ウィルスとかはひとまず安心？（埼玉県越谷市／ロザーナ）
㊞「ひとまず」は安心ですが、亜種がすぐ出回るので油断は禁物。まぁファイルを不正に入手しようとしなければたいていは大丈夫でしょう。

F3E3B058 F2AEAB6E

モンターTXB
レベル99 0A7CC812 2C69B54E
経験値MAX
7A96142C 71345F3A
HPMAX 7541447B CB47E932
グリップMAX
BB8023AB B69529DD
カイテンMAX
CEB3DAEA D5F8343E
スピードMAX
A10AFC0A 21C0AD6C
ボウギョMAX
BC3747D7 1DD01235

Gウブドゥ（ワヤン）
レベル99 76741BE6 8F12F2C0
経験値MAX
7651D121 59579608
HPMAX 5F97E4FF 022D8E97
グリップMAX
354BBDF8 3BC9974A
カイテンMAX
54FD3487 7488FE67
スピードMAX
0550043E C7B023F7
ボウギョMAX
C2C05DD3 9F0526BE

SSスター
レベル99 20CBA8A1 6DB8011B
経験値MAX
7F463727 E831E904
HPMAX 68C34DB4 60E7E6A0
グリップMAX
9E6E40FB 2B0E09AE
カイテンMAX
6D2275C9 89A6AA54
スピードMAX
3C8B7BFD DB84D6A7
ボウギョMAX
CECBEB3C 38B160AC

マリアッチ44
レベル99 185281EC A5E9730C
経験値MAX
CC9F8906 1C081611
HPMAX 9E31FF12 3672C970
グリップMAX
3860980D 6ABB6A8D
カイテンMAX
50C620AE 0C2E204B
スピードMAX
3C6C8696 6D0060B6
ボウギョMAX
FD4701C2 6FF335FD

JOダルク
レベル99 A70B6E0A 70A44C27
経験値MAX
891A9F66 BFA30DA5
HPMAX 4D91A352 F41E1529
グリップMAX
6B0CD92F 0AF5B00C
カイテンMAX
DF9F8DE6 8089B579
スピードMAX
1373827E DB9CE7B6
ボウギョMAX
3ABC461F 1FEA00E0

ポーシャDX 2
レベル99 A558570E 89E68642
経験値MAX
2B16B09C 4F725413
HPMAX 9D8CF330 DC97575E
グリップMAX
949EFE54 E1EB76F0
カイテンMAX
4F49FEAC 4E1F6220
スピードMAX
D6BE8BD0 D3ABE55F
ボウギョMAX
BC682ED8 E9EEB00D

マキシPNPN
レベル99 58795752 19C14D23
経験値MAX
04714D0D C8AB65F6
HPMAX B4A4D68F 939A3714
グリップMAX
37DCCD9E EA262133
カイテンMAX
033FAAF4 F3268510
スピードMAX
62FC0F65 95A39DF2
ボウギョMAX
E395C08D 33240BF1

バンクシア
レベル99 5B8D1D13 59F64B79
経験値MAX
C8433EFF 0A204860
HPMAX 028CAA5C 0A6A9E5B
グリップMAX
4E9030A4 465F7A2A
カイテンMAX
2475E440 39C34F2F
スピードMAX
7FA99798 A720E953
ボウギョMAX
03693AB5 A619C8EA

EキュートS
レベル99 F4C8BC5A E9C26E16
経験値MAX
9CED283D 0AF60ADE
HPMAX C47C365D 5CCE7E5E
グリップMAX
7485ABD3 861CF46A
カイテンMAX
98C7DB6A 1CD57B51
スピードMAX
D8CE533D CA74E6B8
ボウギョMAX
AD39B2A3 E95A57CC

これらのコードを使ってステータスを変更しても装備を変えると本来の値に戻ってしまうので注意すること。

X-TA用コード

マスターコード 100011A4 0007
0000849D 000A
自チーム得点99 32008C78 0063
敵チーム得点0 3200AC74 0000
所持金99999 830014EC 869F
830014EE 0001
仲間全員 83001E8C FFFF
33001E8E 000F
Cボール全部 83001EA4 FFFF
33001EA6 00FF
モチベーション全員MAX
33001E73 0063
43001E74 6363
00000009 0002
33001E86 0063
全アイテム99個所持
33001909 0063
4300190A 6363
0000002A 0002
3300195E 0063

Cボール全ステータスMAX
RXC 3300196D 0063
83001970 270F
43001972 03E7
00000009 0002
SWジエジエ 33001989 0063
8300198C 270F
4300198E 03E7
00000009 0002
SWメイメイ 330019A5 0063
830019A8 270F
430019AA 03E7
00000009 0002
モンターTXB 330019C1 0063
830019C4 270F
430019C6 03E7
00000009 0002
Gウブドゥ 330019DD 0063
830019E0 270F
430019E2 03E7
00000009 0002
AZ 330019F9 0063
830019FC 270F
430019FE 03E7
00000009 0002
Rエルフィン 33001A15 0063
83001A18 270F
43001A1A 03E7
00000009 0002
パトリオットS 33001A31 0063
83001A34 270F
43001A36 03E7
00000009 0002
FワイルドF 33001A4D 0063
83001A50 270F
43001A52 03E7
00000009 0002
ネバーBT 33001A69 0063
83001A6C 270F
43001A6E 03E7

●バイト先の飲み会で、はじめてジンギスカンを食べた。（東京都北区／さうほう） 編都内でもラム肉を出す店はけっこうありますね。でも編のオススメは普通の焼き肉屋さんの「なんやかんや」。メニューにはなんと「オッパイ」が（http://www.hotpepper.jp/s/H000012405/food.html）。

00000009 0002
SWジエジエ 33001A85 0063
83001A88 270F
43001A8A 03E7
00000009 0002
SWメイメイ 33001AA1 0063
83001AA4 270F
43001AA6 03E7
00000009 0002
Bハンター 33001ABD 0063
83001AC0 270F
43001AC2 03E7
00000009 0002
オベリスク-5 33001AD9 0063
83001ADC 270F
43001ADE 03E7
00000009 0002
メガネシアRS 33001AF5 0063
83001AF8 270F
43001AFA 03E7
00000009 0002
モンターTXB 33001B11 0063
83001B14 270F
43001B16 03E7
00000009 0002
Gウブドゥ 33001B2D 0063
83001B30 270F
43001B32 03E7
00000009 0002
SSスター 33001B49 0063
83001B4C 270F
43001B4E 03E7
00000009 0002
マリアッチ44 33001B65 0063
83001B68 270F
43001B6A 03E7
00000009 0002
JOダルク 33001B81 0063
83001B84 270F
43001B86 03E7
00000009 0002
ポーシャDX 2 33001B9D 0063
83001BA0 270F
43001BA2 03E7
00000009 0002
マキシPNPN 33001BB9 0063
83001BBC 270F
43001BBE 03E7
00000009 0002
バンクシア 33001BD5 0063
83001BD8 270F
43001BDA 03E7
00000009 0002
Eキュート S 33001BF1 0063
83001BF4 270F
43001BF6 03E7
00000009 0002

これらのコードを使ってステータスを変更しても装備を変えると本来の値に戻ってしまうので注意すること。

（島根県／KOBY）

GC ビューティフル ジョー バトルカーニバル

GCPAR用コード

マスターコード
YJJR-2T1X-NJPZ0
VPEY-YKYE-T2978

シナリオモード
1 P

99999コイン
BAGG-3HWU-8VCJR
W2U6-3MH2-9Q98W

体力減らない
MY14-H2WW-KBDJA
2GER-R3C1-61UXR
ZU9M-BRAD-9N48Z

ミッション終了時、獲得コイン・たる破壊数9999
2HNT-7MYF-T6JXT
M38K-90JT-6PFZT

サイズ変更 Q5QY-4VX3-5MA1M
EGDE-XN5K-3MP0E
9Y7E-2681-FDXH5
GC6U-5MK1-6MMT8
D6JC-XVME-0RZ6K
9Y7E-2681-FDXH5
RUBG-1BAZ-RGE2N
MBW9-JPRZ-6QE0G
9Y7E-2681-FDXH5
M38J-15RF-1XD24

Z＋左ボタンで通常、Z＋下ボタンでミニ、Z＋上ボタンでビッグ。

Z＋Aボタンで画面上部に移動
REQ9-EDZN-C2PV2
G7MT-Q10G-BUT2D
XJX8-VHRR-X692X

ボタンを押しているあいだ宙に浮き続ける。

（YCATROOM／YCAT）

GC ポケモンXD 闇の旋風 ダーク・ルギア

GCPAR用コード

マスターコード
296F-MJ0Y-EJHM5
0Q9Q-7F83-H3VH6
0CYX-U3W5-1D9Q3
3UBY-E5FK-PEY00
V5B2-HYZ3-VVK4U
B0R3-KJG7-2GT67
381K-FHUQ-FB9UC
BKM1-71FF-2VYAF
C4Z1-4TWK-R7T3U

（兵庫県／Y.S.）

ポケモン預かりシステム
1番めBOXの1匹め変更

フシギダネ ZQ3X-P2YA-HZGJ4
FQHC-8F0F-UEA2F
フシギソウ RU17-8HZV-C2ZAT
1R6Y-4YUD-3CY6J
フシギバナ MU4E-B5ZQ-59B2P
36GB-96T3-Q9DPK
ヒトカゲ UWQ3-H8FV-5A88T
DHUD-6KJC-K1EB5
リザード 4W08-4TRJ-3VT0F
511G-X8BT-02DXQ
リザードン EUH6-G1EV-60XXP
53NG-J238-ZYH92
ゼニガメ 1MFB-UJ78-JR2QR
XUG5-B8A8-GG63E
カメール V21M-WGX0-URW2D
MZ81-8PQH-QJ177
カメックス RPAP-882G-ANJM4
AQDV-GF30-PJ0BH
キャタピー CV8D-C7JY-Y68UB
DZG8-9UJH-0WVG8
トランセル QC94-UENH-VM0AX
29V0-HKJ4-58Z6G
バタフリー TYEK-XH1J-0GJQU
Z2DW-B076-5MW7F
ビードル ZF7F-WEPH-APTEA
5U85-RBA8-XHE38
コクーン RKRA-9VQZ-4EFF5
5A78-6426-B2H0Q
スピアー QD4C-XTWE-1M5E8
CJ72-RGKP-2HYR9
ポッポ QEEB-H028-6UPXK
X3RZ-UXNX-960G0
ピジョン J0YR-JBE7-KM1GJ
33T1-WXMA-NH3MQ
ピジョット 5D2X-B7JH-NRA7V
JY2H-AJ37-6R0BP
コラッタ BE0F-9UYU-C0NTX
5JCB-FEJJ-4BU3N
ラッタ 1N6F-G0P0-K5TBU
NKTN-UVQJ-EPBPU
オニスズメ YXFY-9F7E-G86UW
E6GM-9BQG-GP22J
オニドリル DEGP-B9AE-B6KRH
FA3P-DARD-FH3B5
アーボ 30QU-8UGC-BWRA3
NHBU-7387-8D5H9
アーボック CNCJ-6UFF-E3C01
U044-TYUM-V8VXJ
ピカチュウ 7G6X-9W7K-5PAFV
GP1G-KJWA-DZCT7
ライチュウ UBGY-Q9YU-TCT81
82Q3-2PYY-F39TN
サンド HUMB-AFX4-VCJC2
XAAR-X810-FD0H7
サンドパン KM5N-QNP4-B2U2D
URDK-4KR2-8FEX6
ニドラン♀ AY9B-P528-HDMH2
NKU2-6MDH-F66F4
ニドリーナ PC4Y-GT77-YAYY9
U0V1-NMHX-RJB5V
ニドクイン 9KNK-8VAH-XVCN7
TC32-88AF-ZDBEF
ニドラン♂ N61Y-DGD2-KCW33

●「ガンダムSEED」などのキャラデザでおなじみ、平井久司氏の１か月の拘束料はなんと130万円!!（東京都練馬区／セイント）(編)ってことは、いまのところどんなにがんばっても年収1,500万円程度…。それが高いのか安いのかわかりませんが、Mッ気たっぷりの(編)は拘束されたいかも。

	URC2-QWBE-1N8HV
ニドリーノ	BH0B-3U8F-4DUM1
	04H4-H2F4-YYT2C
ニドキング	PWBP-EQRQ-5Y29Q
	N57T-G396-8NG2C
ピッピ	XHJ4-G9GA-VVJGX
	HEZ6-9EMZ-ZD80N
ピクシー	JTR2-PBDY-DZRKQ
	84NT-P04Z-ZBDA9
ロコン	N5D6-8VAQ-4EG88
	7XX4-KUMB-RNTTV
キュウコン	10U6-FHMN-5EHJY
	HGZU-N0KV-8WFKJ
プリン	ZJ48-NHWH-V8DRW
	U8RB-N9BT-7JGT7
プクリン	DVFT-FCJ0-8Q1VA
	TARK-A0G8-3EEHJ
ズバット	57TF-WMHJ-ECD0T
	B40H-CQH3-VKWKT
ゴルバット	4R5G-E21D-VPVJ7
	XH8U-BRER-P8419
ナゾノクサ	36V5-DGTJ-KFTC7
	54HF-FX5N-304YT
クサイハナ	5UEA-1RFZ-YX0G4
	004R-24BW-YQZX6
ラフレシア	7HJN-2QCG-Z4JB8
	DY44-0G0F-V02PY
パラス	PG5A-05BY-JV4JM
	YHW1-63CE-V4MZ8
パラセクト	TBMW-NRZ8-QAK20
	J046-GTVP-APBDB
コンパン	6M74-AUJU-PVH38
	VEHX-5FZ7-NRTFZ
モルフォン	EX56-G2XP-C4W35
	XCNH-QH6D-66056
ディグダ	F5DV-ZK0H-ZW3WJ
	XE45-01ZX-JZPRX
ダグトリオ	M80K-CE6U-PUPZ0
	797C-ZWVH-6GYRE
ニャース	9QH1-UMVF-8UD5T
	R4NJ-VANE-DWR9J
ペルシアン	7VYB-7JVX-YFXTF
	VRHW-11PR-FP22K
コダック	PGK0-MV7D-HTDHN
	JH4P-T4YJ-RZQKC
ゴルダック	AP0W-55HQ-YKCK0
	0HDT-6DF5-CPYEW
マンキー	P2G0-G1H4-QPYDV
	4BGC-9GR8-QHWTW
オコリザル	QWRT-TZ6Y-E5MRW
	N11Z-NR5T-79XGJ
ガーディ	VGKB-X7XJ-DEV35
	ZMJH-JWVD-NEFJU
ウインディ	H1G1-B21T-MA4ZB
	UFQF-KDNX-42XF9
ニョロモ	TA51-859X-9A5DY
	UQ52-ZGT0-VG9RX
ニョロゾ	6D1X-NEYK-123KJ
	KJ5G-X93K-TCMX5
ニョロボン	JX72-1DET-50F7E
	TX8M-EW55-52XEQ
ケーシィ	3167-PDZN-21N8V

	9B0P-5WNF-38UE7
ユンゲラー	WUBQ-6MUN-VW9JX
	ZF1Q-8T60-B9NV0
フーディン	WU12-A6UF-BAPV1
	0Y5K-MDKW-XD5V1
ワンリキー	TPTE-NNEZ-45GEK
	CTXQ-81JZ-H26R1
ゴーリキー	ENM9-F4XQ-DA6CX
	QQFJ-7DH6-96WW5
カイリキー	PMC7-QKM5-1PNQF
	JW9C-QAZF-QWAHD
マダツボミ	79FJ-93ZD-ZRGUR
	UQFM-WF5U-6AZQY
ウツドン	DAFY-96H7-FFAVJ
	2BDB-GF5E-TK3EP
ウツボット	4FFZ-4VX2-AK954
	HYPP-JAWJ-CEK1M
メノクラゲ	5BDY-C68P-W452B
	HJZG-PYGJ-NVEQJ
ドククラゲ	YN0E-YWCZ-0YPCB
	Y15R-Y2ET-GWCET
イシツブテ	3FVC-2E4G-D25H5
	E8V9-BJK0-62PMA
ゴローン	07BB-6N5N-8H1BH
	28Q0-7WM9-8HBM9
ゴローニャ	GJ5J-HVFP-EQKX5
	KACZ-YK2Q-TN6JQ
ポニータ	4M5Y-242H-37MGA
	KZTP-9CRC-XJQ7Z
ギャロップ	9390-J55G-3VDHR
	Q1UQ-3YUY-D4P93
ヤドン	J0B1-8RWM-YNPPB
	QDR4-PDUM-VJV04
ヤドラン	4MJA-J32B-MUZ25
	HVPG-43U5-WZRK2
コイル	JQ4J-8CU8-MMBFN
	CR0Q-K6J2-4BUWC
レアコイル	CEJ6-07UK-0A5MA
	2R1V-PAN8-JVTEE
カモネギ	MZ53-6C5R-MKWDX
	EQ6R-Y2QJ-K8QPZ
ドードー	XQKQ-T36W-1TR5W
	1WVW-QJB0-CM96Q
ドードリオ	9V56-ZJXB-WQU2E
	UBZ1-T133-4FTFF
パウワウ	VEHH-P2JC-YPUAU
	RRET-CXUJ-WFV8D
ジュゴン	51K1-VWQ2-1EA1M
	9FZ6-NHHC-UC9P6
ベトベター	7KHX-R8W8-PHX7N
	8UZU-YBX2-H28G4
ベトベトン	UVMC-6EBN-11BA4
	91DM-KZ6Y-KXWTE
シェルダー	4CYM-6KBY-M7AKB
	T835-5RRB-92A2N
パルシェン	5940-MZ54-Z3M3F
	TJBB-VV9U-8M42D
ゴース	MG86-806V-H4PPJ
	6MG2-G2B0-BBHHT
ゴースト	0GVE-UBB7-682V3
	QMU8-VQ4G-77DC7
ゲンガー	4QZ9-0ADC-JGZ73

	FDYF-4GQ1-C98K0
イワーク	E4VY-ZYQC-Y8A71
	BYDZ-K6CK-NHUJG
スリープ	12K1-3AJA-2GDA7
	U1VQ-5DM2-BD4D9
スリーパー	4RDK-NZD2-6X8QA
	2UC4-F86J-NKM4U
クラブ	62MH-P87F-T09BY
	5X75-9RZ5-76WGT
キングラー	DAA6-NK92-BJMNJ
	7E2X-FZ37-QPHA0
ビリリダマ	CACE-1F1J-GV96R
	4NQ4-HMRB-T6GZT
マルマイン	DKHM-Z3UG-3F4RH
	QGP1-D186-NEZVW
タマタマ	66DE-PZXG-T2J52
	21G1-42EN-54KM3
ナッシー	F559-RR98-1X2AZ
	D1Y3-MMBU-N13G7
カラカラ	PH08-A517-EATBW
	M90X-XHU2-74314
ガラガラ	KTVP-MWCW-HH9B6
	PRUR-CXZ9-538VV
サワムラー	YYWU-UK7G-61TX6
	MAY4-WHGT-Y6ZCB
エビワラー	7VZJ-9G9Y-TRFQJ
	0R7W-TV94-7NWJE
ベロリンガ	604Q-RC42-CCUWK
	657G-60NJ-MR771
ドガース	VW6J-K5DY-Q3931
	1WNN-Q49N-M189M
マタドガス	B94C-PKAT-KUT2W
	938C-8WYM-WXC9R
サイホーン	G0A8-H1RP-TMPJM
	5ZTJ-Y7JH-JE38W
サイドン	CMQ9-JEVF-1JUKM
	0CY5-EEDM-CY33K
ラッキー	E2CR-2GW5-U9XXX
	FZWX-YTFV-END28
モンジャラ	904Y-Y182-HZ6CG
	C21N-2HAZ-8QX6X
ガルーラ	5X5T-6EZ2-FRQK4
	X41C-R7YV-82N9Q
タッツー	68BK-TGFY-AABYH
	ZD1J-5C0V-73Z6N
シードラ	6FV1-8BZ7-Z5NA1
	F8XK-8K5N-FB825
トサキント	X802-GJKC-25HT0
	YKPX-BV9M-ZDGQC
アズマオウ	V1KW-9QH9-9QDFJ
	YRZZ-XMM5-07AQ7
ヒトデマン	0FQT-PHT4-P15XH
	9H94-VCUG-QZKH8
スターミー	4BKB-AKC6-MZZTF
	7UP0-63J1-AD70J
バリヤード	DDWP-KCWA-0CE6N
	XM50-5CYW-T6WV1
ストライク	1FEJ-B8TX-AQX3B
	1DRQ-9VFM-RB0M7
ルージュラ	E43B-RHD7-W8H3B
	U28N-KRKG-DFBH7
エレブー	DA2Q-3T20-BKW6D

●ゲームショウでXbox360の実機を見たけど、スゴイ!! 買っちゃうかも。（埼玉県さいたま市／全方向ゲーム）㊙開発機材を公開しているサイトもありましたが、つい先日「Pictures removed on request of Microsoft Corporation」との表示を残して画像が"移動"してしまいました。

	KTX9-KR7C-5NXGJ
ブーバー	Q1GP-FZDQ-250KN
	26AG-VKZV-WNVCA
カイロス	6577-QJW9-DUDWU
	36JX-3VEC-KW6QT
ケンタロス	R42Z-GGJ9-ZWTR3
	VZDW-W389-3MMJT
コイキング	6RM8-N69W-QU93A
	DY58-HJM5-0RYKT
ギャラドス	EM73-5GTP-FQM2Q
	GRWE-9BAU-2GQR1
ラプラス	FKUR-0XEN-D1014
	CE36-NV4M-WCADG
メタモン	X1V2-PW3C-2UEDA
	T5CG-9E6G-4X5UY
イーブイ	18TP-TQ4G-UADN6
	ENNK-Q0AK-D216C
シャワーズ	D0N7-H38H-KNWP9
	GZCY-291R-BD30J
サンダース	7M4M-UGDU-DY1E7
	01ZN-J3XE-BDPVE
ブースター	CHQK-R4CP-25AYC
	VE4Y-7WPW-H9UBF
ポリゴン	AGM7-B15J-TAQVK
	EP32-UCRA-V0REW
オムナイト	XWFQ-4K1B-NH9G2
	BW2K-YNTN-44676
オムスター	0GGP-ATB8-54WUN
	E22K-R2Z3-TP6WZ
カブト	864Z-X5W4-CNZF4
	BV8J-XTQM-94C0A
カブトプス	B2WZ-J701-00VEE
	JERA-K1A5-BEZNP
プテラ	X9UP-23F3-V7MC6
	B9W5-DPQW-YN8E6
カビゴン	FB33-R7NC-ZYWF8
	Y7FA-RU3F-61ZJM
フリーザー	JYM7-NM7P-RZ474
	0PF2-H4M5-4Q3AJ
サンダー	CA2U-H1ZE-UMFK7
	0MR7-7Y4J-1U0BF
ファイヤー	CH2H-VP9D-WY37B
	458J-5DHP-4DB2Y
ミニリュウ	72KE-QWW7-MQNJM
	YPQQ-Y2PP-Y2UY6
ハクリュー	4HZ9-K7B2-H4PFV
	NCR2-ANZH-X504B
カイリュー	K0QR-JJ7Z-9P2K3
	319T-1QDW-AAU4Z
ミュウツー	208A-VU4Z-8P1UG
	2Z9E-30QH-GK7YJ
ミュウ	MZ8X-REHK-7W39Q
	6724-E82Z-JR0D3
チコリータ	ZR8A-8NP3-KW7GG
	HA0F-WCZ6-TE687
ベイリーフ	J26F-P06A-885BP
	77P3-UBFT-F7MJN
メガニウム	GQ11-2EG4-0B06Y
	NEXH-UF67-BXTQQ
ヒノアラシ	FXM3-C6E9-1PABY
	238X-AHP2-RH14F
マグマラシ	YTKN-ZRT9-MDZCP

	PB9Z-Z04Y-3X1U7
バクフーン	BKXV-6X75-V71GY
	8WMF-UXA0-98VW4
ワニノコ	N66C-4N9N-FVMTE
	N1BT-N8WR-A35RU
アリゲイツ	9RBD-EEVH-8XMB0
	NDMW-FBB8-1UF9R
オーダイル	0CRX-QDBC-AEW2G
	KK9R-XYZ8-ZVB8B
オタチ	TWGN-N6MR-BGT3F
	N2HN-KNZH-5N95U
オオタチ	40R9-JFJP-H1TBU
	9F13-4K8F-N2CPU
ホーホー	F47U-DJ2D-0GNFA
	HPDX-2GYG-B9AXM
ヨルノズク	5QEH-6HUJ-01BDP
	651T-1PR6-TVAEQ
レディバ	5W3G-PZ9R-51GU7
	D7FW-B605-G79VH
レディアン	Q9EK-FYN0-0V8CM
	JTJP-M0BQ-TVEAW
イトマル	CCBT-42JZ-PZ4GB
	TA0C-YADK-A6QWC
アリアドス	ZF96-ANJC-HYKE6
	AU1Y-WCXK-YN41Z
クロバット	ZCTV-CG7X-UE3WB
	VKHX-XT92-B8190
チョンチー	D877-TQ3X-KTFWR
	EZ7F-8RP0-FNXUZ
ランターン	ERW0-7P3V-BXVHZ
	4045-3RPU-QBZXF
ピチュー	YQ4P-M5CA-4KQE2
	ZM36-P3TX-ZZ2R6
ピィ	PHW8-GTJY-C5BHA
	TUP8-CX4H-NVDQT
ププリン	0VF0-5HXC-4DWTQ
	DPEW-D78B-T9A3W
トゲピー	89JV-4U7N-ATBVN
	C3FQ-25TR-6ZCER
トゲチック	K3FA-813N-DVB96
	UU2H-23HJ-D1VCA
ネイティ	69UX-UEN6-WD7UC
	5PJ5-7AWP-KV6DY
ネイティオ	6XH5-ADVK-ECRKV
	E0FG-2QC6-DEYMG
メリープ	5PU8-M1DY-6Z5BE
	YPXY-RE1D-4GXKN
モココ	NAD0-MHHJ-H5H1N
	1TPB-Q173-NXP8E
デンリュウ	JGWB-D4D7-2Z772
	W7TR-VG4N-GHC1V
キレイハナ	A42E-XDTP-M46ZF
	90WC-XAGV-QKZVV
マリル	MMQ7-HGF6-C70BJ
	AQ1T-517Z-9A65W
マリルリ	603K-2DF2-2152P
	7NAD-WV2X-4QZPF
ウソッキー	FJVD-QM4D-2W9VW
	WJR0-Q07P-79MY9
ニョロトノ	UNXK-JJ8D-98HK8
	NHR5-P6AA-K0AYP
ハネッコ	CAR0-QPU5-MJHGT

	EZJY-6QMA-ZEDBY
ポポッコ	FWVG-QWTH-DENRK
	F5QJ-H12P-KAE67
ワタッコ	M4KZ-HTUC-QV1RM
	TXMB-8HHV-1KQQ8
エイパム	CKWN-XHCV-YR8N4
	3BU0-UF0U-1HKR0
ヒマナッツ	FB2R-4YFD-MR60X
	31XT-TBZK-T33UR
キマワリ	64TB-HTQJ-NQE28
	CVY5-YUX0-814G7
ヤンヤンマ	D1UR-V6QG-X558K
	V9QF-3EBB-NDF23
ウパー	1T95-UMPX-RHB1Y
	B42E-6ZQT-AHNH7
ヌオー	KKVK-CK8F-7K9VU
	0YDY-XE82-2PBR8
エーフィ	CQNV-9B20-0YRFZ
	DZTP-DB2U-ZZBR2
ブラッキー	9XXV-VY36-5UPGE
	Z5KZ-MK7W-46TEK
ヤミカラス	GKDG-YEJF-1ZDVY
	8YH9-FZFQ-KPQE2
ヤドキング	A819-054C-1WTB7
	88KB-UBHA-RD3YZ
ムウマ	5HRM-DX4P-TREEV
	9HHF-9195-W1PU2
アンノーン	BZF4-GEGE-63AEC
	DH4P-1QFN-FBQT7
ソーナンス	1N36-JKZB-FD2NF
	QQE1-32KN-CX91Y
キリンリキ	QCCE-379A-WU5MY
	Z82W-J8Q7-ZQ5PM
クヌギダマ	W3EY-78NC-ERG70
	8YR7-PMZ1-ZEPPG
フォレトス	90JJ-4JET-3FMZR
	1RR9-E3DP-2VPRQ
ノコッチ	V626-6P85-7P6F8
	PUJ0-NT8G-X3G58
グライガー	86UZ-DA4Y-GGC0Z
	KQ2M-EXE6-T1QWB
ハガネール	3K51-3AQD-DFF09
	43WX-KB14-FTMVK
ブルー	8GAP-1RZM-ATFM0
	PV9Q-J37P-BYC2E
グランブル	98K9-MP31-MR5DN
	MN4P-HE6T-6DRQ6
ハリーセン	0PEN-VNF0-BUA99
	425Y-V4H0-W6F7B
ハッサム	QU7K-06P2-BMWBM
	14A4-EWHE-KVNCX
ツボツボ	0KGF-66JF-N61WZ
	5WC0-AN2X-WYRJV
ヘラクロス	68YC-FRWZ-JR7CH
	C3VM-751B-5HMJG
ニューラ	55H1-DAF8-04MRX
	KEZF-9E6M-RBDC0
ヒメグマ	U2KV-4VB3-QAD78
	1PAC-B79A-9EGYJ
リングマ	MM55-ZBW0-V8V5X
	3TR8-X2FT-4CHPQ
マグマッグ	ZJAM-7B6C-TGD6J

●最近の「フ〇ミ通」を立ち読みしていると、「レビューの点数に不正はない」という感じの記事をよく見かけます。（山形県鶴岡市／ダーク）
㊓では「ない」のでしょう。

Q8QJ-E095-WDPZA
マグカルゴ GX6K-VK7U-HGC21
4J4K-ZJ71-KNEEF
ウリムー 1VJP-D50W-RA8ZY
FCE9-MM7Y-F9JUN
イノムー NFD1-4UKY-U9BK1
GQVX-KCY0-7APYC
サニーゴ Z74H-5C2J-08BE7
K0VQ-C5F5-TUZ48
テッポウオ RNDN-X140-VQW36
6QYA-JKMZ-J3DM8
オクタン BRG7-HWXE-87H2X
NBKD-2GP8-1X2WT
デリバード JCKE-R5WT-WRU7D
KTW7-A1D9-3MYVV
マンタイン BEP3-WHZF-QJKNE
471E-UF48-M97RA
エアームド ZCR3-2V0Q-AEANH
K24E-9DPG-9ME4D
デルビル 3708-E0XW-TBXC9
FZNK-MHGP-26FPE
ヘルガー BMXY-GEC7-5Q0MJ
X7ZQ-YG72-DU3DX
キングドラ VAU9-8CB8-HF5EW
CY4V-T3BK-MBFBX
ゴマゾウ RM8M-V4UT-M1CFE
M15D-ZPXT-TYA00
ドンファン M97F-56WF-DB5GB
XRCT-AM7U-RCTV5
ポリゴン2 VJ8E-37GC-H3VZK
JEBF-C7DY-9M6Z7
オドシシ M4NP-8QWF-XBWD6
RW82-B1F2-E13U7
ドーブル 657J-74ZM-90XUD
530X-NM5X-YBVU7
バルキー 3UCX-5TK8-TTTRT
4TKH-WYM0-HX3Z4
カポエラー D6T9-ZGYT-3P3Z7
EMM1-QAQC-95PUM
ムチュール 2GXU-QHGK-MDHQ5
7UVA-GND0-NRNYU
エレキッド 2JR4-300C-XF2X7
N0MQ-R2CC-X678R
ブビィ JHCQ-2EUP-5TYQ1
E48J-0FH4-ZZWRB
ミルタンク VYXF-KY33-2T1PB
V4AR-39P9-ZH1X5
ハピナス RHV8-6R9T-6R2VB
HGU9-TDHG-AYJH2
ライコウ AQFE-KBPU-TQNKA
JRXX-8MK3-R0JCY
エンテイ P85W-QJ96-9HQUQ
ZZZ1-TNT7-ZF1AV
スイクン YYCN-7W49-9HD6T
5NX9-VKBP-7MXNM
ヨーギラス 7A6X-3R5A-H2FWW
BG0C-EV86-9FZ62
サナギラス 4Z0B-HJT0-Q44NG
50W1-9ZH6-PZ7XM
バンギラス 8QP2-KHM6-M3MHC
P0FC-AN68-50A0U
ルギア PTQ1-9TEB-1JTA9

42PG-EDPW-ACG6D
ホウオウ WUW5-9EUC-NN45Y
5EX5-JY7U-PZKD1
セレビィ 6NQ0-2103-BA99J
XFTF-52R5-WMW24
キモリ RGYD-4TVR-0JV1D
V3D1-G6UT-EXHQF
ジュプトル 8E9B-61RZ-7G6B5
ZEM4-0E0M-3G4GW
ジュカイン NQD7-3BRN-4A1T6
EHPF-XHR0-K3R2M
アチャモ UMME-M406-9DQDE
A5QD-CP0W-CKHNG
ワカシャモ C03P-DUFR-389UU
J1QC-N43Y-7Z7CC
バシャーモ GQ8A-7FWC-RTGEB
5W1X-CQJE-BKBFQ
ミズゴロウ 70ZJ-UQ3J-YUFVJ
E8PR-X2N4-WM583
ヌマクロー 00ZQ-0823-YDQTD
JZPZ-2DRE-163C4
ラグラージ C5FN-0GYH-N2RWZ
T0YC-2KAJ-6GJ95
ポチエナ B68G-U95T-557FC
066N-QGR0-15HE9
グラエナ QKR8-EM23-6FH81
NCFB-ECMB-WM5N5
ジグザグマ VZDW-X7BT-A0GDF
PG5G-UDH0-RDR22
マッスグマ BGH1-KJWZ-KW7PV
FJZ9-P0X9-RFT1V
ケムッソ MRYU-5K7R-HV10Q
KPNB-PFUB-4RYBB
カラサリス A0WF-TZQE-CC3X6
RKA1-NN50-BBZMN
アゲハント FRN0-6QM2-0XDHW
QHVD-FKTZ-2GPYE
マユルド EZC7-UYNA-DB52V
J2V6-WX0M-VMEHT
ドクケイル BTQN-4M9E-CFP4U
EF65-ZQF4-6JPGE
ハスボー HQ9H-EXFH-N5RNT
WWYN-DAPV-BKD8K
ハスブレロ NQ2K-B5P0-M0XX8
P8K0-FFDB-84E24
ルンパッパ MD52-T4D2-WFNHR
QA1A-E0VX-HRFZE
タネボー J5DG-D0AH-VFF2Y
EFF3-8T4D-WWK3X
コノハナ 6379-MYAV-B0MC0
42B2-JW78-VFBNK
ダーテング BXXX-J2DY-B3TV7
0K69-5B8V-K8CHU
ツチニン CH45-W8VZ-9C9YQ
K60V-66M2-KCM3P
テッカニン 3NZ5-AP49-NG89W
Q4HG-R1J9-3RTQC
ヌケニン PMQA-36V4-C749J
J7WB-TPF1-NW420
スバメ WX3A-MD3P-UTEMY
CXQG-BQWK-MHGCG
オオスバメ 9T9A-KG9X-MYMPQ

F67A-EN40-Y6WWJ
キノココ ZMY5-UAKB-E0FHW
N9K7-0NY3-C2EBE
キノガッサ JTHK-CM8Q-FZW9T
32RK-G9N2-4NQWV
パッチール FXGZ-WYC3-WC5D1
PDT6-04Z0-4TQ26
キャモメ FB2R-Q9CZ-DTY3B
C4BQ-XHBU-V8TV3
ペリッパー 4HM1-56XN-1NAKX
0PZW-NWD8-ZPJYZ
アメタマ E03W-028G-T5XGP
BH63-6XYQ-HGHCF
アメモース PVNV-JVYE-FNC0C
P52H-3Z6F-0M0KY
ホエルコ WABN-28UE-XB0PT
WR2B-UBEZ-49V4K
ホエルオー EYNB-Z9DF-R9Z50
450Q-TDKT-5890X
エネコ UQ6M-AG3E-6PDXZ
ABF8-GHK0-J729H
エネコロロ M1NP-RXT5-B2WJD
2XKH-5YXX-4Q9WC
カクレオン Y9XN-5QJ3-W5BHP
AU3V-70HB-V6D4G
ヤジロン 9DPB-DDDF-MT0MB
BKRD-Y1NQ-2X9PU
ネンドール J79M-TXJQ-PQ86X
URQ7-P6D1-2R5B8
ノズパス XHTD-8P8W-KF755
J0TB-GXKP-B3YH3
コータス FEJB-35D1-5D3EJ
08ZP-66WG-0QFJ8
ヤミラミ 0TR8-CNV3-908E4
W03J-C4PZ-ZN9F5
ドジョッチ 818T-RK33-05K7G
7BC8-E357-3TCKD
ナマズン GUHE-Z69E-2K061
64CN-B8VW-JW0ZW
ラブカス YMD1-K587-2H7RZ
FVN4-534H-KUWDG
ヘイガニ ZJNC-R3UP-4CM5P
VP8Q-TEBV-Y29PG
シザリガー CUJT-PXG3-M6HHC
58C2-N41X-QT018
ヒンバス PEMK-0XE1-NKDMJ
334U-KDGQ-AX27W
ミロカロス VY6H-Q4P7-YXFEJ
W2PC-E6Z6-CUY4K
キバニア E0FM-W8CN-0P71K
U6RR-X4WE-FG7CC
サメハダー UWFQ-D0VV-TKBUD
4YA3-D8QR-HK41Q
ナックラー U0YG-YNGJ-FZ5FB
2M2P-W7U6-7T22R
ビブラーバ FFNU-95KA-PAUTM
YJP2-Y94A-6K94U
フライゴン DNTK-WW3N-4YTK5
MTVM-PQU2-EX34Q
マクノシタ BHAP-DUMG-7CK4M
AKMJ-NQKY-5VQBR
ハリテヤマ X3AB-AQX6-Y4Q3A

●ユウナに浮気もしたけど、「永遠の女」はやっぱり峰不二子。（長野県松本市／フジモ）㊎いまイタリアでも「ふぅ〜じこちゃん」のキャラが流行っているそうですね。なんでも不二子の誕生した1969年にちなんで、「FUJIKO69」というブランドになってるんだとか。㊎より年上の色香。

	8TWT-ABXB-GDVZN
ラクライ	4V3V-CDRC-AG45A
	N1N9-UHCQ-Z18HD
ライボルト	ETHA-Q752-1Z77C
	0KFK-PQDX-B6CC4
ドンメル	16HV-TZY4-2EWBC
	7KQU-K572-2NH0R
バクーダ	FTKJ-T5X5-Q255R
	BW1W-XTKR-6MURD
タマザラシ	H0T9-6BK5-XE8R8
	65GC-G049-CVTRH
トドグラー	9YGD-U46T-VUDHB
	97Z7-F627-PBQP6
トドゼルガ	V29X-9UHY-ZVF6K
	9J07-19E6-C04DU
サボネア	25V2-EUXR-7AX1F
	HG05-VP77-V1F54
ノクタス	64UX-0XT9-W7AEF
	JVNP-D4EW-J1FT0
ユキワラシ	3KJE-GW8Q-KC8ZQ
	GGEW-07AY-BKK3Y
オニゴーリ	40ET-KJWH-UX32W
	2YH6-ZAE2-CMTCP
ルナトーン	KQV0-YNGK-WQEFR
	Y0Y4-WMEJ-AUNQG
ソルロック	MRAB-C2C5-615P6
	6NYQ-91PD-TW63J
ルリリ	3EA7-FBY1-FE4KT
	YZ9R-J1Y6-8TBT5
バネブー	U38T-H7UJ-CBW0U
	REKV-B0VM-JJPZT
ブーピッグ	YPYF-DZPQ-B74HG
	1RTF-XHVB-BJC7N
プラスル	W3WG-Q421-CYH8Z
	4KT3-2F44-8V5WF
マイナン	XUAK-CX96-P6DY5
	ZQ34-X6M1-K0ERB
クチート	6DDD-BRAZ-W30MQ
	VHWJ-GV2J-APYN8
アサナン	0XEK-VF7V-9D27H
	JJVV-98Z3-RTK1B
チャーレム	Z4ET-ZAH2-97BTK
	PQNJ-BK93-HDK99
チルット	Q07K-5VPX-D8TTK
	JFWQ-0KRQ-XHVWD
チルタリス	GHQV-C10U-9ET5Z
	B0WA-BQTK-1Q1M4
ソーナノ	4E6E-PYH3-UPT01
	HRMN-CHUZ-YJV1A
ヨマワル	ZY6W-9N4T-255QM
	MBCJ-GCPH-ZFQD2
サマヨール	R0P4-3BNG-GTENZ
	G7K0-Z6CX-PBEJT
ロゼリア	X7X4-KNFH-YUCCT
	Z53W-5B6J-P771G
ナマケロ	CFD0-927Z-PB63M
	WKG2-93DP-TPHHJ
ヤルキモノ	0BET-ZG5X-FCPPD
	Y8W1-F5QR-YUUKR
ケッキング	YD6G-7MJD-FNNBP
	9HC5-07CA-E9BG5
ゴクリン	6BEE-M9UD-JG9TD
	7KZ2-NFDN-0ZDNA
マルノーム	JBQX-T473-6RBJZ
	M13X-11BT-C2UYN
トロピウス	9KBB-EE22-6EAVF
	2JGQ-ATX3-WZB56
ゴニョニョ	MQED-W580-P0T6A
	K9YD-BX4K-NJ66Q
ドゴーム	WTWN-UDRV-YVRPN
	AB3G-9K83-CN5UH
バクオング	MHV3-57A8-9GFVN
	3ACF-C48D-02EXD
パールル	C5WW-Y2AC-FE5XA
	G5W8-ABWX-4RF5H
ハンテール	0E0J-51QC-YE447
	YR5A-UH1K-YU1ER
サクラビス	Y4FU-CVPD-X206T
	5X44-6TG2-9JQ40
アブソル	N52Y-0Z35-CDBHP
	M5T2-ZF68-TCPDD
カゲボウズ	YDYT-1VF1-4W2Q1
	XRUB-WPR9-P9R2M
ジュペッタ	T673-1MF6-GJ6Z2
	3CC2-QJYF-AGXUG
ハブネーク	CDQU-VKJ8-662CW
	DFAU-42QR-016HE
ザングース	8U1A-WUZR-0TZTT
	8MJD-ZTMW-P9MXJ
ジーランス	P84N-DJRH-PAB7C
	2QF3-277Z-6MHJ7
ココドラ	XWW7-9KX2-0MGBB
	FHEA-D6HV-KZHDZ
コドラ	TGD8-04PG-A4JAJ
	HHD1-R2GE-07DTC
ボスゴドラ	5JWM-0XMR-WKKZW
	3JF1-WCBN-2798E
ポワルン	GREA-Z3YA-TW1DU
	GQHA-P66X-109E0
バルビート	YQ62-H2JW-0PNQP
	022N-KX6A-1C69B
イルミーゼ	MHHZ-AWBX-K4HHD
	86RF-0MN0-AUKVQ
リリーラ	0DYN-PJFE-9T7U4
	T90J-CHV0-ZPYME
ユレイドル	X2NT-PR3A-UNN1F
	2AV7-G9FA-BDAGF
アノプス	47A3-7X0Y-ZBR0E
	A5DA-BUZ9-14BBR
アーマルド	3RAU-990T-UKNV1
	537E-5TMQ-T6XA5
ラルトス	J8NT-X9AB-FNVYZ
	E8K7-BR3F-NW9H1
キルリア	PW57-XCA0-HYKE2
	DC33-NKUX-J5D5G
サーナイト	PM7K-7EQR-8RD4R
	VF3Z-M259-MF56F
タツベイ	AZBC-PQ46-XZUZU
	3RCP-WJA0-BY49X
コモルー	E1Z2-ZBF1-UVMR9
	DNBV-ANTU-NTJ0V
ボーマンダ	XNF2-F0R1-2GWA3
	QAYX-729X-YR8Z5
ダンバル	BCDP-2EXQ-6C7Y6
	8GRK-D9TG-463J2
メタング	5AZD-G2XQ-FBPYQ
	M16V-W7PD-5KKNY
メタグロス	YNV4-UUR9-HCBY7
	VW9N-YJ9V-UUMP2
レジロック	BNZ9-D2VW-VF56V
	8YUG-E10T-9UQZ0
レジアイス	CH0X-36H8-YR7P2
	ZCQX-HEWP-TY9J4
レジスチル	23Y7-5CPH-EA2NR
	YVGK-5TRR-Y8B01
カイオーガ	PX2N-H40X-7BQ22
	J7M2-DU4E-53MA9
グラードン	16ZW-3E5F-EPJC3
	QV6M-KYMF-T5D8C
レックウザ	G8ME-T0A7-J7MKB
	BH93-FMP8-JVCX1
ラティアス	TNCD-59HG-2858W
	1NRX-4DTM-NRX63
ラティオス	P8ZU-P5BC-WED7R
	H8T2-VKUH-0TNA2
ジラーチ	RTNT-6W9C-V7B0J
	4T4K-CU98-BKKER
デオキシス	C0K5-ARAZ-8XVVT
	UD0B-WR0U-KTXKV
チリーン	V75H-D8QX-W3NMT
	TJYR-B4CC-0WWM4
ウソハチ	MARC-5PKB-3XGHF
	VKTG-7WEK-GA6NP

2番めBOXの1匹め変更

フシギダネ	G0ED-6GB6-UJPZC
	W0YC-N3VW-2NUEU
フシギソウ	ZJRJ-XZ62-479W3
	UTP6-FDGV-N06QJ
フシギバナ	7FP8-99X1-QZ4HY
	F4CW-WNPJ-Q53M1
ヒトカゲ	NKZ9-BGAV-53GWU
	V7AD-WQF7-DDXV0
リザード	5EQN-381V-76U8B
	22GF-F3CV-K3YPP
リザードン	QQAM-WU3Y-ANK9A
	XD24-K2AJ-QRW4P
ゼニガメ	3QQU-8ABB-9HM5Q
	FJZQ-UW49-H2VQ1
カメール	6P9T-5RKD-CDTV5
	K8TB-RF06-7DY2E
カメックス	GKGC-WG5X-ZZJXU
	7QR4-880X-FWZ7E
キャタピー	W5UF-P8BA-3N6W7
	Z9Q3-Z386-MT32W
トランセル	EMX0-7ZDV-2P9E7
	UQWD-8CZC-KVDP9
バタフリー	AV2J-VUAG-1CEQ1
	ENM8-4AK5-YZQ24
ビードル	DCWD-50JF-AG34E
	YAQQ-MAGK-QTYAD
コクーン	CBTG-A9T9-CDG7U
	8RKC-QC4F-32MGG
スピアー	19VU-HMTM-VPF0R
	9BAU-H1NN-E2MQD
ポッポ	DCWD-50JF-AG34E
	UHQZ-9UPQ-F3Z6P

●「電車男」って、響きが「ショッカー怪人」みたいだね。（愛知県名古屋市／ズオウ・リアキ）㊎えー、㊎にはまったく別のものとして聞こえます。「シャ」と「ショ」、「ト」と「ッ」、「コ」と「カ」といった具合に子音はたしかに近いのですが、「電」や「怪人」はどこ行っちゃうの？

ポケモン	コード1	コード2
ピジョン	AV2J-VUAG-1CEQ1	D786-JVGX-YRBDV
ピジョット	19VU-HMTM-VPF0R	8WJ4-RN54-XKTVE
コラッタ	CBTG-A9T9-CDG7U	T09A-1YYH-YPW05
ラッタ	GKGC-WG5X-ZZJXU	0W8M-DNAZ-E87Q0
オニスズメ	6P9T-5RKD-CDTV5	YWGU-N340-KCKPC
オニドリル	EMX0-7ZDV-2P9E7	T9ZK-48QX-0QAQE
アーボ	W5UF-P8BA-3N6W7	WAC5-J21C-3JXT5
アーボック	5EQN-381V-76U8B	BM7B-T634-NTECV
ピカチュウ	NKZ9-BGAV-53GWU	V217-49C2-N47TD
ライチュウ	3QQU-8ABB-9HM5Q	74UP-XZQM-8GTH0
サンド	QQAM-WU3Y-ANK9A	87YP-DZ90-K6D7A
サンドパン	G0ED-6GB6-UJPZC	EGX6-DK8X-8836G
ニドラン♀	4B8F-C1XR-EQ8XJ	FPRB-BQNC-T6ATY
ニドリーナ	7FP8-99X1-QZ4HY	P186-03Z0-Q0W0E
ニドクイン	ZJRJ-XZ62-479W3	H14C-9V2Y-NWQAN
ニドラン♂	3QQU-8ABB-9HM5Q	2VKK-1JBE-DCPNU
ニドリーノ	QQAM-WU3Y-ANK9A	69VC-CR7U-9KGKZ
ニドキング	5EQN-381V-76U8B	P24N-H95Q-D03MB
ピッピ	NKZ9-BGAV-53GWU	Y4V7-YHZ8-H02BY
ピクシー	7FP8-99X1-QZ4HY	Q716-PHXR-MW5RX
ロコン	ZJRJ-XZ62-479W3	4W4P-UA12-ZG5AK
キュウコン	G0ED-6GB6-UJPZC	4AC0-0T07-U6GWH
プリン	4B8F-C1XR-EQ8XJ	97QQ-HEYT-VHYGH
プクリン	19VU-HMTM-VPF0R	ZGVK-DNPD-U0C27
ズバット	CBTG-A9T9-CDG7U	GHN8-5UKV-25QQF
ゴルバット	DCWD-50JF-AG34E	XRM7-XP96-72K61
ナゾノクサ	AV2J-VUAG-1CEQ1	P8M0-RAET-19EE7
クサイハナ	EMX0-7ZDV-2P9E7	YZBP-QAEH-D36MW
ラフレシア	W5UF-P8BA-3N6W7	MRQG-ETAF-KWEKB
パラス	GKGC-WG5X-ZZJXU	UCHK-9KR8-54ADC
パラセクト	6P9T-5RKD-CDTV5	0V4Q-86FU-A1MYY
コンパン	W5UF-P8BA-3N6W7	G3J1-KTD5-59T5F
モルフォン	EMX0-7ZDV-2P9E7	RGUZ-8M7Q-4FX1N
ディグダ	6P9T-5RKD-CDTV5	HKMU-79NH-F2YWV
ダグトリオ	GKGC-WG5X-ZZJXU	2CJT-Y3J4-ZDWWE
ニャース	CBTG-A9T9-CDG7U	H4WC-KYV9-6YGFX
ペルシアン	19VU-HMTM-VPF0R	B30M-RXEP-3MY1Y
コダック	AV2J-VUAG-1CEQ1	7FEV-KJ0M-6U8EQ
ゴルダック	DCWD-50JF-AG34E	WCQW-1NFE-6BR3H
マンキー	ZJRJ-XZ62-479W3	WUWG-K09B-G3N4U
オコリザル	7FP8-99X1-QZ4HY	CGJ1-5KEE-XQ96D
ガーディ	4B8F-C1XR-EQ8XJ	H9A3-AERV-ABD5E
ウインディ	G0ED-6GB6-UJPZC	AFG3-BE43-1JEAJ
ニョロモ	QQAM-WU3Y-ANK9A	CPJC-P906-8WD80
ニョロゾ	3QQU-8ABB-9HM5Q	U537-RN7Q-Z7DRN
ニョロボン	NKZ9-BGAV-53GWU	X03G-UNUQ-3Z2U1
ケーシィ	5EQN-381V-76U8B	2XXJ-DJA0-ZC8CJ
ユンゲラー	ZJRJ-XZ62-479W3	Z5C0-42BK-A39MT
フーディン	7FP8-99X1-QZ4HY	RKVB-HJDJ-CZUYU
ワンリキー	4B8F-C1XR-EQ8XJ	D94Y-1E97-02P0K
ゴーリキー	G0ED-6GB6-UJPZC	UNKR-5KP8-B2R2D
カイリキー	QQAM-WU3Y-ANK9A	9AXY-AP4W-CPR8D
マダツボミ	3QQU-8ABB-9HM5Q	BYZT-8Z40-W8P0E
ウツドン	NKZ9-BGAV-53GWU	YGEY-AJZE-KN1VP
ウツボット	5EQN-381V-76U8B	HY4B-7Z8Q-979T4
メノクラゲ	W5UF-P8BA-3N6W7	GZ81-DEPK-26QKF
ドククラゲ	EMX0-7ZDV-2P9E7	V4AW-8EZU-VDF89
イシツブテ	6P9T-5RKD-CDTV5	EH6H-BJKE-XE2RA
ゴローン	GKGC-WG5X-ZZJXU	Q75Z-Y3FF-VQDXP
ゴローニャ	CBTG-A9T9-CDG7U	FA07-W2UE-KY6Q6
ポニータ	19VU-HMTM-VPF0R	KP84-FJ9B-KN2VJ
ギャロップ	AV2J-VUAG-1CEQ1	79VN-QQ3A-CY2UH
ヤドン	DCWD-50JF-AG34E	MD4A-TXP8-40K0Z
ヤドラン	19VU-HMTM-VPF0R	HRHP-7QJK-4RPYD
コイル	CBTG-A9T9-CDG7U	TFTK-2MAG-1Y41C
レアコイル	DCWD-50JF-AG34E	9UYW-EXC0-UHQJ0
カモネギ	AV2J-VUAG-1CEQ1	9Y17-P0PQ-3EZXJ
ドードー	EMX0-7ZDV-2P9E7	YKRK-C04D-1TQ4B
ドードリオ	W5UF-P8BA-3N6W7	539Y-10TQ-5TQZA
パウワウ	GKGC-WG5X-ZZJXU	UTGF-A9TF-ZAJUX
ジュゴン	6P9T-5RKD-CDTV5	2F2C-PDMD-5PJM0
ベトベター	3QQU-8ABB-9HM5Q	WA8J-4ZUA-15BGF
ベトベトン	QQAM-WU3Y-ANK9A	WFNN-N8AH-30R51
シェルダー	5EQN-381V-76U8B	EQAV-P0WC-AHJ7J
パルシェン	NKZ9-BGAV-53GWU	2NTQ-XMDY-V5NKC
ゴース	7FP8-99X1-QZ4HY	RFKV-G9FH-JPU5A
ゴースト	ZJRJ-XZ62-479W3	3TT9-TR8Q-74RK7
ゲンガー	G0ED-6GB6-UJPZC	ZY7R-KX8N-TZ0HP
イワーク	4B8F-C1XR-EQ8XJ	ET41-4WNA-G9WGR
スリープ	5EQN-381V-76U8B	PZM5-PZ3U-E372Y
スリーパー	NKZ9-BGAV-53GWU	N7T3-073Q-U619C
クラブ	3QQU-8ABB-9HM5Q	0GF2-BFBW-17FCK
キングラー	QQAM-WU3Y-ANK9A	9RZJ-19A1-4JBQ2
ビリリダマ	G0ED-6GB6-UJPZC	9WFC-2HZJ-X1PJB
マルマイン	4B8F-C1XR-EQ8XJ	XPMC-1B2K-R3QFN
タマタマ	7FP8-99X1-QZ4HY	UUBR-WHXU-DF5PG
ナッシー	ZJRJ-XZ62-479W3	7097-BBKF-9C5WM
カラカラ	DCWD-50JF-AG34E	B8R1-G2BD-4ZQFN
ガラガラ	AV2J-VUAG-1CEQ1	2AUV-0F3B-2KGUW
サワムラー	19VU-HMTM-VPF0R	Y2X0-199Y-CHQ5Q
エビワラー	CBTG-A9T9-CDG7U	RW14-MGUR-4AAUZ
ベロリンガ	GKGC-WG5X-ZZJXU	Y8YB-5Q75-PV1H7
ドガース	6P9T-5RKD-CDTV5	QKM0-FF2M-A3V4B

●私のゲーム人生がもしプレステから始まっていたら、とっくにゲームを卒業して、違う人生になっていたかもしれません…。（長崎県佐世保市／クタラキー）㊥はまるごとファミコン世代ですが、いまだにファミコンをやってさえいれば幸せです。ほかの人生なんて考えられません。

ポケモン	コード1	コード2
マタドガス	EMX0-7ZDV-2P9E7	WD8V-6VGB-K5DEM
サイホーン	W5UF-P8BA-3N6W7	X0MF-CBEJ-D4HFC
サイドン	6P9T-5RKD-CDTV5	GX2W-UWV5-FAUAA
ラッキー	GKGC-WG5X-ZZJXU	E1UY-9HFV-82J8R
モンジャラ	W5UF-P8BA-3N6W7	3RJ5-8PRN-KP14D
ガルーラ	EMX0-7ZDV-2P9E7	RA84-ME81-Q12M4
タッツー	AV2J-VUAG-1CEQ1	N99G-105C-U43ER
シードラ	DCWD-50JF-AG34E	YKN9-RVPF-GPAGX
トサキント	CBTG-A9T9-CDG7U	YTRT-JCQB-GW3G0
アズマオウ	19VU-HMTM-VPF0R	HJGP-9BN1-P4TFM
ヒトデマン	4B8F-C1XR-EQ8XJ	Y7DX-RF01-KCW19
スターミー	G0ED-6GB6-UJPZC	XV03-V4GW-AUMH9
バリヤード	ZJRJ-XZ62-479W3	07CH-JNRE-WUK0Q
ストライク	7FP8-99X1-QZ4HY	GUWZ-XYKB-ZMU2T
ルージュラ	NKZ9-BGAV-53GWU	ZCHE-QKFC-PGWM6
エレブー	5EQN-381V-76U8B	M249-HR71-16C7V
ブーバー	QQAM-WU3Y-ANK9A	Y9WF-ETD9-15F0W
カイロス	3QQU-8ABB-9HM5Q	QE7U-1Z5Q-75J2Z
ケンタロス	NKZ9-BGAV-53GWU	MH3J-2GC7-RBYBB
コイキング	5EQN-381V-76U8B	TQX0-QF41-8NNQ9
ギャラドス	QQAM-WU3Y-ANK9A	FAZ5-P8NT-4KCD5
ラプラス	3QQU-8ABB-9HM5Q	J2FQ-XQV7-1AN0Y
メタモン	4B8F-C1XR-EQ8XJ	NBPX-MNX7-X0XK5
イーブイ	G0ED-6GB6-UJPZC	AFVC-38FJ-V9EUK
シャワーズ	ZJRJ-XZ62-479W3	A1WJ-EPF6-7D2D9
サンダース	7FP8-99X1-QZ4HY	ZKCR-798B-J5BFH
ブースター	AV2J-VUAG-1CEQ1	YXKJ-DRUT-2NXGE
ポリゴン	DCWD-50JF-AG34E	FGF4-2DRR-YECK3
オムナイト	CBTG-A9T9-CDG7U	VQRF-JZN8-8RCK4
オムスター	19VU-HMTM-VPF0R	H0UV-AVM7-8XQAU
カブト	6P9T-5RKD-CDTV5	73BJ-XXVZ-FDD4H
カブトプス	GKGC-WG5X-ZZJXU	UC0U-PCYT-JZVGR
プテラ	W5UF-P8BA-3N6W7	E94Y-VFXU-XMDFV
カビゴン	EMX0-7ZDV-2P9E7	TY76-6XP7-T5Q45
フリーザー	GKGC-WG5X-ZZJXU	VYAJ-FQDG-F6ZK6
サンダー	6P9T-5RKD-CDTV5	BFWA-BY32-4ZPEJ
ファイヤー	EMX0-7ZDV-2P9E7	QEZX-KRP1-GU5RP
ミニリュウ	W5UF-P8BA-3N6W7	CKWH-J8EA-AVT6K
ハクリュー	DCWD-50JF-AG34E	WEEZ-4NCT-7UZHX
カイリュー	AV2J-VUAG-1CEQ1	T5TJ-DUFA-GP8RB
ミュウツー	19VU-HMTM-VPF0R	9YNG-UTZX-BX7DJ
ミュウ	CBTG-A9T9-CDG7U	9VMQ-TKWA-6YVWA
チコリータ	G0ED-6GB6-UJPZC	GUAW-6AWJ-N4TVE
ベイリーフ	4B8F-C1XR-EQ8XJ	91C6-0AWB-UJEVE
メガニウム	7FP8-99X1-QZ4HY	K0F2-20KV-48TQN
ヒノアラシ	ZJRJ-XZ62-479W3	D47W-YVYT-00KKT
マグマラシ	5EQN-381V-76U8B	M6GU-0G0Y-C0N3V
バクフーン	NKZ9-BGAV-53GWU	YGW8-Y05T-5EDQA
ワニノコ	3QQU-8ABB-9HM5Q	FQMG-T9N7-TKTFT
アリゲイツ	QQAM-WU3Y-ANK9A	58KN-ZK19-F71UE
オーダイル	7FP8-99X1-QZ4HY	294B-0HCR-DCP9U
オタチ	ZJRJ-XZ62-479W3	YQ6R-YVKZ-CZR9U
オオタチ	G0ED-6GB6-UJPZC	U2CQ-CR6U-K5TMD
ホーホー	4B8F-C1XR-EQ8XJ	4XNR-PBCJ-P3UF0
ヨルノズク	3QQU-8ABB-9HM5Q	60EA-T95V-Z3TAA
レディバ	QQAM-WU3Y-ANK9A	M9NR-CKCR-K5K99
レディアン	5EQN-381V-76U8B	ZVHP-6A2V-Y8VBD
イトマル	NKZ9-BGAV-53GWU	WCH5-DCPW-Z818C
アリアドス	EMX0-7ZDV-2P9E7	ZMPY-HV4N-8V6KY
クロバット	W5UF-P8BA-3N6W7	9XW7-RCQZ-8T5P5
チョンチー	GKGC-WG5X-ZZJXU	R2EX-CHA0-GBNHZ
ランターン	6P9T-5RKD-CDTV5	MNZU-EQV1-ZZ9R2
ピチュー	19VU-HMTM-VPF0R	88VA-TJXQ-HP132
ピィ	CBTG-A9T9-CDG7U	RKXM-W91H-FYF6G
ププリン	DCWD-50JF-AG34E	8R62-DBBJ-1YZBC
トゲピー	AV2J-VUAG-1CEQ1	EA3E-4PQD-UQ087
トゲチック	CBTG-A9T9-CDG7U	D6PK-0J8B-Z9W9Z
ネイティ	19VU-HMTM-VPF0R	K840-AKBG-TAHNF
ネイティオ	AV2J-VUAG-1CEQ1	V7FW-PV9R-8JD3U
メリープ	DCWD-50JF-AG34E	VFEJ-R1G4-2Q8VH
モココ	W5UF-P8BA-3N6W7	1J3T-83N3-6XRE8
デンリュウ	EMX0-7ZDV-2P9E7	1CF5-P3M2-TB51V
キレイハナ	6P9T-5RKD-CDTV5	TWH2-JJ55-A7R8E
マリル	GKGC-WG5X-ZZJXU	0BNR-D6UN-1GTZN
マリルリ	QQAM-WU3Y-ANK9A	1C07-9PHU-RY8NR
ウソッキー	3QQU-8ABB-9HM5Q	QJAE-MGZW-B8KTJ
ニョロトノ	NKZ9-BGAV-53GWU	2QUM-GE8H-TT6TJ
ハネッコ	5EQN-381V-76U8B	R3U3-YKXH-5YWW5
ポポッコ	ZJRJ-XZ62-479W3	W3ZA-5U77-MAKTD
ワタッコ	7FP8-99X1-QZ4HY	T8X5-753Y-ZYP6D
エイパム	4B8F-C1XR-EQ8XJ	0XKY-EVKW-VZ507
ヒマナッツ	G0ED-6GB6-UJPZC	YECG-WM10-4ND5D
キマワリ	QQAM-WU3Y-ANK9A	D4ZH-GA87-28T9K
ヤンヤンマ	3QQU-8ABB-9HM5Q	CWT6-2BWF-JJUD2
ウパー	NKZ9-BGAV-53GWU	75Z4-YK3X-JVZWX
ヌオー	5EQN-381V-76U8B	XGG3-YYQV-P78ZC
エーフィ	ZJRJ-XZ62-479W3	FYVA-DZ44-R8X68
ブラッキー	7FP8-99X1-QZ4HY	2BVU-D1UX-7EXHC
ヤミカラス	4B8F-C1XR-EQ8XJ	8392-KPYE-E4YJ7
ヤドキング	G0ED-6GB6-UJPZC	JHWR-7H29-Z3QA6
ムウマ	CBTG-A9T9-CDG7U	KB5D-XK9M-MEGUB
アンノーン	19VU-HMTM-VPF0R	J3E0-RXMG-4T7UM
ソーナンス	AV2J-VUAG-1CEQ1	PFGZ-2Q2C-A69XU

●『第３次スパロボα』を予約して買ったけど、このゲーム、値段が高すぎですよね。（香川県高松市／文化人）㊧8,379円なので、１年遊ぶとして１日約20円。日ごと着実にコインが減っていく値段です。ただし20円切手「藤」くらいの価値を１日ごとに見い出せば、高くは感じないはず。

キリンリキ DCWD-50JF-AG34E
TRYK-7HJR-WX5GZ
クヌギダマ W5UF-P8BA-3N6W7
XBJ7-TUN6-95K3Y
フォレトス EMX0-7ZDV-2P9E7
AD1B-DJN2-2H7MJ
ノコッチ 6P9T-5RKD-CDTV5
TPFG-NDZE-HBQQ5
グライガー GKGC-WG5X-ZZJXU
R173-1QZ6-GWQ5J
ハガネール EMX0-7ZDV-2P9E7
998R-1DDJ-JT9JP
ブルー W5UF-P8BA-3N6W7
78YK-FGFY-ETTJK
グランブル GKGC-WG5X-ZZJXU
63ME-5YGZ-KAND6
ハリーセン 6P9T-5RKD-CDTV5
MPTF-MAVH-1VRG5
ハッサム 19VU-HMTM-VPF0R
1CQM-30UQ-E66F7
ツボツボ CBTG-A9T9-CDG7U
NGY3-5U4D-2TVRZ
ヘラクロス DCWD-50JF-AG34E
K4YU-ETJE-UQZWD
ニューラ AV2J-VUAG-1CEQ1
9747-HR8W-WD6BF
ヒメグマ 7FP8-99X1-QZ4HY
A7NX-HXQ1-VNAMH
リングマ ZJRJ-XZ62-479W3
BWRN-J0TY-YYMJV
マグマッグ G0ED-6GB6-UJPZC
WB1R-XHK2-BJF96
マグカルゴ 4B8F-C1XR-EQ8XJ
RMT6-CAXW-FY08D
ウリムー 3QQU-8ABB-9HM5Q
AK76-3C4B-29GX0
イノムー QQAM-WU3Y-ANK9A
MCZA-RW9C-A5695
サニーゴ 5EQN-381V-76U8B
5UZC-1QJJ-F063N
テッポウオ NKZ9-BGAV-53GWU
DW07-V8H3-2J1GD
オクタン G0ED-6GB6-UJPZC
QPTV-MXK4-4FVUH
デリバード 4B8F-C1XR-EQ8XJ
3P83-JFEV-G2ZA9
マンタイン 7FP8-99X1-QZ4HY
KFAR-48NC-QYUZY
エアームド ZJRJ-XZ62-479W3
XM19-5RRT-UAH3E
デルビル 5EQN-381V-76U8B
FJ30-4G33-6QX2N
ヘルガー NKZ9-BGAV-53GWU
B1KA-6WAC-8Y5GC
キングドラ 3QQU-8ABB-9HM5Q
25UD-E8GN-49T8R
ゴマゾウ QQAM-WU3Y-ANK9A
5AEJ-005H-55NTG
ドンファン GKGC-WG5X-ZZJXU
16ZX-8V7F-C1R6D
ポリゴン2 6P9T-5RKD-CDTV5
1X7H-ZD79-A77XU

オドシシ EMX0-7ZDV-2P9E7
11NN-TPWP-5W6Y7
ドーブル W5UF-P8BA-3N6W7
04BF-6QV1-QG9MA
バルキー DCWD-50JF-AG34E
UN74-4KUN-1ZKTM
カポエラー AV2J-VUAG-1CEQ1
0KRX-CJ3B-DMEUG
ムチュール 19VU-HMTM-VPF0R
WNGD-QVMW-4FMMM
エレキッド CBTG-A9T9-CDG7U
UJ9U-TE43-49GBM
ブビィ AV2J-VUAG-1CEQ1
JGND-E20F-RB5FM
ミルタンク DCWD-50JF-AG34E
500H-AYCT-J1KGF
ハピナス CBTG-A9T9-CDG7U
GBTZ-M1X2-ZWTG9
ライコウ 19VU-HMTM-VPF0R
8MV3-18TJ-FXWZ5
エンテイ 6P9T-5RKD-CDTV5
DG8A-7GPB-QBWQU
スイクン GKGC-WG5X-ZZJXU
0QN9-5WZ3-X6BQ5
ヨーギラス W5UF-P8BA-3N6W7
RA4U-QF7Q-F3PM5
サナギラス EMX0-7ZDV-2P9E7
V4YF-NZ4D-VM02H
バンギラス NKZ9-BGAV-53GWU
7R4M-X7PU-G954W
ルギア 5EQN-381V-76U8B
PTDB-KM1A-9KKKG
ホウオウ QQAM-WU3Y-ANK9A
TJBH-4PHA-TN4ZC
セレビィ 3QQU-8ABB-9HM5Q
Z4J6-E8UF-E7M89
キモリ 4B8F-C1XR-EQ8XJ
E5E2-QEUJ-HKKZ6
ジュプトル 7FP8-99X1-QZ4HY
H9NQ-MX02-K82XW
ジュカイン ZJRJ-XZ62-479W3
3231-UE53-AT8BK
アチャモ DCWD-50JF-AG34E
QZT8-4MEQ-8PNTU
ワカシャモ AV2J-VUAG-1CEQ1
EJ9Q-NPX0-NEC8C
バシャーモ 19VU-HMTM-VPF0R
41RV-WMYB-87PT6
ミズゴロウ CBTG-A9T9-CDG7U
XMDZ-BV3K-0K9G9
ヌマクロー GKGC-WG5X-ZZJXU
E9XF-W2YY-P627C
ラグラージ 6P9T-5RKD-CDTV5
2DXQ-BD51-673X3
ポチエナ EMX0-7ZDV-2P9E7
86C6-UJA9-DEBZA
グラエナ W5UF-P8BA-3N6W7
QKF2-NWRB-90664
ジグザグマ 19VU-HMTM-VPF0R
TN0B-31JE-H28E5
マッスグマ CBTG-A9T9-CDG7U
2QJD-AQDN-V78P7

ケムッソ DCWD-50JF-AG34E
0NZ1-RKAM-D80FH
カラサリス AV2J-VUAG-1CEQ1
VB8W-K98K-NZPXK
アゲハント EMX0-7ZDV-2P9E7
5MCN-TW0F-PXV4U
マユルド W5UF-P8BA-3N6W7
J15F-P62T-C3XR9
ドクケイル GKGC-WG5X-ZZJXU
UQ1Y-F84A-6J2BX
ハスボー 6P9T-5RKD-CDTV5
XYXW-NB1C-AQZ13
ハスブレロ 3QQU-8ABB-9HM5Q
KBE6-V155-Y2ZKK
ルンパッパ QQAM-WU3Y-ANK9A
VJ40-R1J8-8DAUY
タネボー 5EQN-381V-76U8B
U69G-6J6K-0N792
コノハナ NKZ9-BGAV-53GWU
ZFUP-WBY3-GQ8XU
ダーテング 7FP8-99X1-QZ4HY
3G3M-5VY2-5V8UH
ツチニン ZJRJ-XZ62-479W3
TAEJ-TWQE-UTPJ0
テッカニン G0ED-6GB6-UJPZC
D04U-JVW2-7TTKT
ヌケニン 4B8F-C1XR-EQ8XJ
ZXUT-NG16-2122J
スバメ ZJRJ-XZ62-479W3
AURP-CMRN-96FJZ
オオスバメ 7FP8-99X1-QZ4HY
RB4T-AU5Q-4DFVR
キノココ 4B8F-C1XR-EQ8XJ
ABFW-V58G-U6PE2
キノガッサ G0ED-6GB6-UJPZC
BYH5-ZFDX-14RB5
パッチール QQAM-WU3Y-ANK9A
APZ8-4GQ2-Q6TF8
キャモメ 3QQU-8ABB-9HM5Q
PEWZ-U9YH-UDNHY
ペリッパー NKZ9-BGAV-53GWU
HP0U-NT2P-N8Y0A
アメタマ 5EQN-381V-76U8B
XFBA-V8GQ-VEJ4N
アメモース W5UF-P8BA-3N6W7
YU0Y-HVVX-V5KAC
ホエルコ EMX0-7ZDV-2P9E7
KK8C-W2AV-4VCJ5
ホエルオー 6P9T-5RKD-CDTV5
8QKX-GB50-3MZ15
エネコ GKGC-WG5X-ZZJXU
ZWHE-FABF-BBR05
エネコロロ CBTG-A9T9-CDG7U
M4DH-21DY-1MPYB
カクレオン 19VU-HMTM-VPF0R
ZNUV-QMFN-EED1F
ヤジロン AV2J-VUAG-1CEQ1
3J5V-XG9A-TWVZ9
ネンドール DCWD-50JF-AG34E
TWA2-DKCA-NP9T5
ノズパス W5UF-P8BA-3N6W7
GKB2-7906-C78A1

●鈴木宗男氏が最近、"ヨン様状態"になってます。（北海道北見市／デジネ）㊎当選したとはいえまだ被告の身。有罪判決が確定したら、即失職です。とはいえ地元に貢献してきた政治家としての手腕は健在のはずなので、そろそろ"ムネ様"として写真集くらい出すかもしれませんよ。

名前	コード
コータス	EMX0-7ZDV-2P9E7 UY13-3Z9K-GRUQF
ヤミラミ	6P9T-5RKD-CDTV5 EK5K-TJN1-BCRD0
ドジョッチ	GKGC-WG5X-ZZJXU F20T-T4Z2-E0NZ7
ナマズン	CBTG-A9T9-CDG7U JA5F-AFYQ-1VPBP
ラブカス	19VU-HMTM-VPF0R A8V7-XQPH-0QGWN
ヘイガニ	AV2J-VUAG-1CEQ1 3MY0-E2HW-WJ9NZ
シザリガー	DCWD-50JF-AG34E 6FRZ-JHAT-M06PK
ヒンバス	ZJRJ-XZ62-479W3 2R7Z-3CX3-T8G77
ミロカロス	7FP8-99X1-QZ4HY VUT3-R7UG-NKE6C
キバニア	4B8F-C1XR-EQ8XJ UW2J-HMRG-PZ5ZT
サメハダー	G0ED-6GB6-UJPZC B8D9-ME4T-1WGH7
ナックラー	QQAM-WU3Y-ANK9A MA06-T59R-KDJ8V
ビブラーバ	3QQU-8ABB-9HM5Q QVWB-M4KX-3H2YT
フライゴン	NKZ9-BGAV-53GWU UJZV-G77G-GEUAB
マクノシタ	5EQN-381V-76U8B 6FPW-W4PM-K1U5A
ハリテヤマ	3QQU-8ABB-9HM5Q G0VF-8MD7-GNVX3
ラクライ	QQAM-WU3Y-ANK9A BTVQ-13YM-GMUUR
ライボルト	5EQN-381V-76U8B B81B-9FE3-0GJ5H
ドンメル	NKZ9-BGAV-53GWU G8H3-PZF9-9TUPE
バクーダ	7FP8-99X1-QZ4HY 0K0V-3NGU-0V693
タマザラシ	ZJRJ-XZ62-479W3 JKD5-3KPD-Q4VV3
トドグラー	G0ED-6GB6-UJPZC EX1G-53RT-DBTTC
トドゼルガ	4B8F-C1XR-EQ8XJ HGDU-XJCH-NHG08
サボネア	19VU-HMTM-VPF0R UMNE-KXVY-3BNEP
ノクタス	CBTG-A9T9-CDG7U PBHA-UPGN-1ZPNY
ユキワラシ	DCWD-50JF-AG34E 3A9M-2ZZV-NNUC5
オニゴーリ	AV2J-VUAG-1CEQ1 A6NC-6PNP-9TWQV
ルナトーン	EMX0-7ZDV-2P9E7 TW6Y-9U30-WTPTD
ソルロック	W5UF-P8BA-3N6W7 XQY2-0U2P-7TP4X
ルリリ	GKGC-WG5X-ZZJXU U10B-XREQ-X6CQ5
バネブー	6P9T-5RKD-CDTV5 9A0B-EVGT-B8Y5J
ブーピッグ	DCWD-50JF-AG34E MYYP-D7J9-H9026
プラスル	AV2J-VUAG-1CEQ1 0KP3-D13W-UQHQQ
マイナン	19VU-HMTM-VPF0R K4FG-Y51J-240FM
クチート	CBTG-A9T9-CDG7U ARNC-G9TM-0711X
アサナン	GKGC-WG5X-ZZJXU G2Z9-DDTZ-W6MRF
チャーレム	6P9T-5RKD-CDTV5 9V4V-NA5T-MFWMM
チルット	EMX0-7ZDV-2P9E7 GGCZ-27TT-KGVYE
チルタリス	W5UF-P8BA-3N6W7 VMQQ-12KT-EUYRY
ソーナノ	5EQN-381V-76U8B 4J4Z-8MA2-28E5R
ヨマワル	NKZ9-BGAV-53GWU YH2E-UWGU-7XQN3
サマヨール	3QQU-8ABB-9HM5Q U6CN-577Z-NPXZA
ロゼリア	QQAM-WU3Y-ANK9A GHB5-JK12-9J64M
ナマケロ	G0ED-6GB6-UJPZC BFN3-R63K-RNYJX
ヤルキモノ	4B8F-C1XR-EQ8XJ AWNB-VR88-K3RD2
ケッキング	7FP8-99X1-QZ4HY 93E9-V5RN-UN4XK
ゴクリン	ZJRJ-XZ62-479W3 1BAE-7ZK5-3QZTV
マルノーム	4B8F-C1XR-EQ8XJ HMUQ-399A-1644V
トロピウス	G0ED-6GB6-UJPZC AQ3A-D8M0-ADMFP
ゴニョニョ	ZJRJ-XZ62-479W3 W84K-X11T-21AJN
ドゴーム	7FP8-99X1-QZ4HY PXN9-2DNQ-CMV2J
バクオング	NKZ9-BGAV-53GWU GPF7-EQ2F-MW1RD
パールル	5EQN-381V-76U8B TY8X-PVUY-A9FDN
ハンテール	QQAM-WU3Y-ANK9A 8VUA-7F35-FRFCZ
サクラビス	3QQU-8ABB-9HM5Q 0Q6B-3WWC-VFFYB
アブソル	6P9T-5RKD-CDTV5 CC3M-37GK-UB8P1
カゲボウズ	GKGC-WG5X-ZZJXU UMR3-7H9B-F9PWP
ジュペッタ	W5UF-P8BA-3N6W7 BVQR-NRXE-AWGB0
ハブネーク	EMX0-7ZDV-2P9E7 1VEF-VEY0-AATHX
ザングース	AV2J-VUAG-1CEQ1 V9GY-TE5G-T1XYY
ジーランス	DCWD-50JF-AG34E 5N0H-4MWU-8TX0A
ココドラ	CBTG-A9T9-CDG7U 44XM-3WBH-J1UP8
コドラ	19VU-HMTM-VPF0R WWKP-17T6-8N2JF
ボスゴドラ	AV2J-VUAG-1CEQ1 DAE2-3ND5-UZ1YR
ポワルン	DCWD-50JF-AG34E JZ8U-R0WC-082J0
バルビート	CBTG-A9T9-CDG7U 66F3-GNEH-NYTQW
イルミーゼ	19VU-HMTM-VPF0R VAXN-EV8K-M7CVU
リリーラ	6P9T-5RKD-CDTV5 FXRU-34WM-4DNP4
ユレイドル	GKGC-WG5X-ZZJXU W4VG-70PT-C9U5T
アノプス	W5UF-P8BA-3N6W7 KZB0-KWQZ-ZQVA4
アーマルド	EMX0-7ZDV-2P9E7 ACNH-1J42-VXD6G
ラルトス	NKZ9-BGAV-53GWU R1PD-J8ZR-0H5DF
キルリア	5EQN-381V-76U8B 1JBA-Q0V6-38GTD
サーナイト	QQAM-WU3Y-ANK9A G5X9-V7K3-D6FXX
タツベイ	3QQU-8ABB-9HM5Q QTPP-CRNB-BNV98
コモルー	4B8F-C1XR-EQ8XJ 38RT-0QFE-AUKZC
ボーマンダ	G0ED-6GB6-UJPZC 1NTD-XWW3-TTUPQ
ダンバル	ZJRJ-XZ62-479W3 FU26-D5V9-NEE7K
メタング	7FP8-99X1-QZ4HY XRV1-4PYD-JHK3E
メタグロス	G0ED-6GB6-UJPZC 2G5Z-PG31-1M85R
レジロック	4B8F-C1XR-EQ8XJ 34Q4-FAWZ-A2AHD
レジアイス	7FP8-99X1-QZ4HY PUNU-W4ND-FVNEC
レジスチル	ZJRJ-XZ62-479W3 D77Y-Y17K-EX856
カイオーガ	5EQN-381V-76U8B 5D64-GB8V-W1J54
グラードン	NKZ9-BGAV-53GWU 81GK-GR02-ZYGAY
レックウザ	3QQU-8ABB-9HM5Q 6FWA-MJN6-X7NWU
ラティアス	QQAM-WU3Y-ANK9A 9VDX-G77U-12V5P
ラティオス	GKGC-WG5X-ZZJXU VMZN-ET52-XH5HK
ジラーチ	6P9T-5RKD-CDTV5 81VN-6TNG-0Q3DE
デオキシス	EMX0-7ZDV-2P9E7 PTF3-BAV9-QHA9K
チリーン	W5UF-P8BA-3N6W7 40K4-PW13-5DGPZ
ウソハチ	AV2J-VUAG-1CEQ1 8DH9-V2VY-Z4HGJ

（YCATROOM／YCAT）

●いまの小学生は『ＦＦⅦ』『ＦＦⅧ』をプレイしたことがない、というのに少しビックリした。（神奈川県相模原市／価落ちパジェロ）㊫も未プレイです。ゲームディスクは持っているのでバックアップも取ってありますが、プレイすると愛らしい小学生と話が合わなくなりそうで…。

From Editors

3連休を利用してイタリアはローマへ行ってきました。って、かなりの強行スケジュール！ 現地では有意義な時間をすごせ満足に楽しめたのですが、なによりも驚いたのはイタリア人が『WinMX』などのファイル共有ソフトを活用しまくっていたこと。結果、イタリア版「ゲームラボ」発刊の夢が帰国土産となりました。（山下）

東京ドームに野球の試合を見に行った。某球団のファンは応援で2ちゃん用語を連発。私はそれを聞いてうすら寒さを感じたのだが、まわりには受けている人もちらほら。今後はますます2ちゃん用語が氾濫してくるのだろう。人前では絶対に2ちゃん用語なんて使うもんか！ と決意を強くした巨人惨敗の日でした。（柴田）

PSPの『ストリート ショウダウン』というゲームを買った。3 on 3形式のバスケットボールゲームで、ヤリ込むとけっこうオモシロい。ただ、ひとつだけ難点が。意外と激しいボタン操作が必要なので、電車などで本気で遊ぼうとすると目立ってしまうのだ。いや、電車のなかなら別にイイのだが、仕事中とか…（ry 。（槻）

ゲーセンに足を運んでいると、常連と顔馴染みに。ほかのゲーマーとのコミュニケーション。これもゲーセンの醍醐味のひとつだ。自分よりもみな若い。すばらしい。若さが溢れている。その若いエネルギーを少しでも分けてほしい。将来の夢について話を聞いた。――「ニートを脱したいです」――そりゃご機嫌だ。（岩田）

初めて1人でクリアできたゲームが『スーパーマリオブラザーズ』。初めて自分のお小遣いで買ったハードがスーパーファミコンだった。そんなわけで、今月号の特集にはとくに思い入れがある。自分に「初心忘るべからず」ということを再認識させてくれた編集部渾身の「マリオ特集」「スーファミ特集」、お楽しみください！（奥家）

Blogで調子に乗ってしまったばっかりに、作者が2ちゃんねらーから総攻撃を受ける事件が頻発しているが、2ちゃんねらーの間で「かかってこいやぁ」などとケンカ腰の文面でヤ●ザのBlogに勝手にトラックバックをするという技が流行していたのには笑わせてもらった。怖いなあ。Blogなんてやるもんじゃないね。（両角）

突き指をしてしまいコントローラを持つ手も覚束ない。右手の人差し指をケガするというのは、ゲーマーにとっては致命的だ。とくにRボタンを押すのに難儀する。キーのコンフィギュレーションを変えればいいのかもしれないが、Rボタンでは変更のしようがない。なのでここしばらくは毎日ファミコン三昧だ。（渡邊）

ゲームラボ 2005年12月号予告

Next ISSUE

11月16日（水曜日）発売

第1特集 本格自作＆バカ改造＆タコ吸い機製作ちゅー

ハード自作＆改造
ゲーム機もPCもより熱く

第2特集 読者アンケートを中心にまるごと振り返る

ゲーム業界2005
今年もいろいろありました

第3特集 ファーム1.00じゃなくてもOK!! 最新完全版

PSP魔改造

※内容は一部変更になる場合があります。

ゲームラボ 11月号

定価	840円（本体800円） 送料116円
発行年月日	2005年11月1日
振替	00130-2-58044
発行所	株式会社三才ブックス 〒104-0031東京都中央区京橋3-14-6 斎藤ビル2F TEL 03-3535-7331 FAX 03-3567-6435 URL http://www.sansaibooks.co.jp/
発行人	和田淳子
編集人	渡邊 剛
編集スタッフ	両角浩太郎／奥家慎二／岩田 篤／槻 真悟／柴田智之／山下祐亮
写植印刷	大日本印刷株式会社
表紙イラスト	三輪 滋
表紙AD・デザイン	横江和憲（2g）
本文レイアウト	SSデザイン（坂口和澄・坂口亜紀） MarioEyes／BUGGY POT／Red circle アトリエさわやか／永沼デザイン事務所
マンガ・イラスト	ピョコタン／マミヤ狂四郎／Calvet／永沢／TO-YA SAGA-Chang／加藤おチャコ／長尾麗子／屋良朝之

払込取扱票
00 東京
口座番号（右詰めにご記入ください）
00130-2-58044
金額 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名 株式会社 三才ブックス
料金
特殊取扱
通信欄
［ゲームラボ］
定期購読申込書
年 月号より
半年間 1年間 2年間
（継続・新規）
いずれかに○印
※お客様コード
［別冊・ムック・書籍・バックナンバー］
書名(号数) 注文書
払込人住所氏名
（郵便番号 ）
（電話番号 ― ― ）
受付局日附印
裏面の注意事項をお読み下さい。（私製承認東第4760号）
各票の※印欄は、払込人において記載してください。
切り取らないで郵便局にお出しください。
記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。
払込票兼受領証
口座番号 00130-2
右詰めにご記入ください 58044
加入者名 株式会社 三才ブックス
金額 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名
料金 (消費税込み) 円
受付局日附印
特殊取扱

この受領書は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

ゲームラボ定期購読のお知らせ

（新規）	（継続）
半年間…4700円	半年間…4500円
1年間…9000円	1年間…8500円
2年間・16600円	2年間・16200円

ゲームラボを毎月郵送でお届けします。(別冊は含まれません)

お申し込み方法

郵便振替（口座番号00130-2-58044、加入者名、株式会社三才ブックス）か現金書留のどちらかで上記金額を当社までご送金下さい。その際、定期購読開始の月号、住所、電話番号、氏名（フリガナをつけてください）、継続の方はお客様コードを誤りのないようにはっきりと記入してください。

※バックナンバーにさかのぼって、定期購読を開始することはできません。開始を希望される月号の発売日の1カ月前までにお申し込み下さい。

※郵便振替用紙は、郵便局に備え付けのものでもご利用になれます。

※郵便事情により発売日までにお届けできないことがあります。

※記入していただいた個人情報は商品の発送・ご案内に使用させていただきます。

送料一覧

●ラジオライフ　通常号1冊→116円　2冊→180円　●ゲームラボ　1冊→116円　2冊→172円　●銭マガvol.1・2・3・4・ゲームラボアドバンスvol.3　1冊→116円　2冊→172円　●あふがにすタン　1冊→210円　2冊→290円　●ラジオ番組表05年秋号・レベル100になる本美少女ゲーム改造CD-ROM vol.5・6・7・8レベル100になる本 vol.13 PS2版・GBA版・Nikon D50はじめてのデジタル一眼レフ・もえたん・moetan2上巻moetan2下巻・もえたん新装版・DVD-R／CD-Rパーフェクトデータ・赤いアホ汁・緑のアホ汁・電波男・放送禁止映像大全・パトカー 交通警察DVD　●図解アリエナイ理科ノ教科書　●デッドリーダイエット　●iPod nano＆iTunes Music Store完全使いこなしマニュアル　1冊→290円　2冊→340円　月刊誌＋左記の本1冊→340円　●GEKIDAS激裏情報@大事典vol.2・怪しいハッキングレシピ・パトカーマニアックス・ろりぽっぷ　1冊→340円　2冊→450円　●RL・GL専用ファイル　1冊→240円　2冊390円　3冊→580円　4冊→580円

ゲームラボ11月号アンケートカード

レトロ(古い)ゲームを遊ぶことはありますか?

□よく遊ぶ □たまに遊ぶ □あまり遊ばない □まったく遊ばない

レトロゲームを遊ぶさい、なにで遊びますか?

□エミュレータ □実機 □両方

今後取り上げてほしいレトロゲームのハードはありますか?

□ファミコン □スーパーファミコン □ゲームボーイ □PCエンジン □PC-FX
□メガドライブ □サターン □NEO-GEO □その他[ ]

今月号の感想をお書きください。

( )

今月号の特集記事でおもしろかったものを順に3つ番号でお書きください。

1		2		3	

❶『GTA:サン・アンドレアス』は18禁ゲームだった! ❷東京ゲームショウ2005㊙リポート with 喜屋武ちあき ❸M3 Adapter Perfect-CFを徹底検証!! ❹PSPハック最新NEWS ❺土星旅行! ❻スパロボの歴史 ❼発掘! ハックロム&隠しメッセージ大辞典 ❽タダで遊べるパチモノレトロゲーム ❾レトロPCエミュカタログ ❿GBAを最強ゲームマシンに!! ⓫ゲームボーイミクロを検証する! ⓬ファミコンゲームを改造しよう ⓭レトロハードをFPGAで再現する!! ⓮お手軽・簡単レトロハード蘇生術 ⓯パチモノファミコンボックスに夢を見た ⓰Nintendo64カートリッジ御殿を拝見! ⓱漢ならファミコンで稼げ ⓲レトロゲーム探索記 ⓳マリオまみれ ⓴スーファミ・リローデッド

今月号の連載記事でおもしろかったものを順に5つ番号でお書きください。

1		2		3		4		5	

今月号の連載記事でつまらなかったものを順に3つ番号でお書きください。

1		2		3	

❶同人わーるど ❷こぐはづ ❸TALK 2 TALK ❹ハード愛の聖域 ❺激安ZICO ❻GL誌上裁判 ❼Q&A ❽GL Information 2005 ❾ゲ道 ❿きゃんたすてぃっくわーるど ⓫ゲーム業界観察"ガチ"日記 ⓬さよなら、エロゲー業界 ⓭おたく神経サナトリウム ⓮女豹のほめぱげ ⓯大川総裁のバカゲー・チンゲー・マンゲー・キチゲー ⓰三才のハローワーク ⓱デジキッズのための法律講義 ⓲オダジマかく語りき ⓳ピョコタンのマンガレポート ⓴洋ゲー野郎 マクガイバー ㉑月刊エミュレータニュース ㉒新 萌える! CG教室 ㉓メディアの真相 ㉔DOS/V大學 ㉕PC裏技研究所 ㉖アクション動画王 ㉗GBA改造普及委員会 ㉘PS2コードサーチ術 ㉙アドレナリン PCゲームズ ㉚GBAソフト開発教室 ㉛簡単改造パワーアップ塾 ㉜マミヤ狂四郎が描くニートボール JOURNEY ㉝パチモノ天国アジア ㉞レゲーのたしなみ ㉟ゲームラボ

郵便はがき

料金受取人払

京橋局承認

8946

差出有効期間
2006年10月12日

1048790

940

東京都中央区京橋
3-14-6
斎藤ビル

㈱三才ブックス
ゲームラボ編集部
＿＿＿＿＿＿＿＿ コーナー 行

住所	□□□-□□□□ ☎ ( ) フリガナ 都道府県 市区郡 フリガナ			
氏名	フリガナ		ペンネーム	
年齢	男・女	職業		

※記入していただいた個人情報は、記事作成のための資料、
弊社新刊情報などの送付先として使用させていただきます。
新刊情報などが不要の方は右の□にチェックしてください。 □不要 11月号

2005年11月1日発行
No.1
毎月1回1日発行
平成10年2月13日第三種郵便物認可

4910036291159
00800

SANSAIBOOKS
株式会社三才ブックス
発行 雑誌03629-11